



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE**  
**ESCOLA DE MÚSICA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA**

**CARLOS HENRIQUE DE MORAIS ALVES**

**PROCESSO CRIATIVO NA PERFORMANCE PERCUSSIVA CONTEMPORÂNEA:**  
articulações entre pesquisa, gesto cênico e mediação tecnológica

**NATAL-RN**  
**2017**

CARLOS HENRIQUE DE MORAIS ALVES

**PROCESSO CRIATIVO NA PERFORMANCE PERCUSSIVA CONTEMPORÂNEA:**  
articulações entre pesquisa, gesto cênico e mediação tecnológica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na linha de pesquisa 2 - Processos e Dimensões da Produção Artística, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música.

**Orientador:** Prof. Dr. Cleber da Silveira Campos

**NATAL-RN**  
**2017**

**Catálogo da Publicação na Fonte**  
**Biblioteca Setorial da Escola de Música**

A474p Alves, Carlos Henrique de Moraes.

Processo criativo na performance percussiva contemporânea:  
articulações entre pesquisa, gesto cênico e mediação tecnológica /  
Carlos Henrique de Moraes Alves. – Natal, 2018.

98 f.: il.; 30 cm.

Orientador: Cléber da Silveira Campos.

Dissertação (mestrado) – Escola de Música, Universidade  
Federal do Rio Grande do Norte, 2018.

1. Percussão – processo criativo – Dissertação. 2. Percussão –  
performance artística contemporânea – Dissertação.. I. Campos,  
Cléber da Silveira. II. Título.

RN/BS/EMUFRN

CDU 789

CARLOS HENRIQUE DE MORAIS ALVES

**PROCESSO CRIATIVO NA PERFORMANCE PERCUSSIVA CONTEMPORÂNEA:**  
articulações entre pesquisa, gesto cênico e mediação tecnológica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na linha de pesquisa 2 - Processos e Dimensões da Produção Artística, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA:**

---

PROF. DR. CLEBER DA SILVEIRA CAMPOS  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
ORIENTADOR

---

PROF. DR. JONATAS MANZOLLI  
UNICAMP  
MEMBRO DA BANCA

---

PROF. DR. CESAR ADRIANO TRALDI  
UFU  
MEMBRO DA BANCA

Dedico esse trabalho a todos que pensam além, aos músicos, artistas e exploradores da realidade, principalmente a Ester Rosendo, por tudo que vivemos e a nossa filha Betina, pelo sorriso sempre presente... Amo vocês gatinhas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a CAPES pela bolsa de estudos e ao Programa de Pós Graduação em Música (PPGMUS) da UFRN pelo apoio e confiança.

Ao meu orientador Cleber da Silveira Campos, pela paciência, disposição e conselhos mais do que necessários.

Aos meus companheiros da turma 2016.1 do programa de pós-graduação em música da UFRN, pela experiência e trocas fantásticas, em especial a Pedro Freire pelas caronas, conversas, tocadass e reflexões e ao queridíssimo maestro Felipe Teixeira que nunca me negou um teto, seguimos em frente galera!

Aos meus companheiros do whypatterns\_ Luã Brito e Matteo Ciacchi,

A Rafael Diniz, pela parceria nesse trabalho, que seria impossível sem sua dedicação e talento.

Ao Artesanato Furioso pelo impressionante trabalho e por tudo que estar por vir.

A Valério Fiel da Costa por ter resgatado minha graduação e ter me apresentado o horizonte de possibilidades no qual nos encontramos hoje.

Nyka Barros pela energia e acolhimento nos exercícios, conselhos e práticas.

Ao amigo Thiago Trapo pela arte e sinceras conversas.

A minha família, dona Aidê, seu Carlos, Tata e Carla e os sobrinhos que não param de vir, Dieguinho, Arthur e Alice.

Agradeço a Will Eisner, Alan Moore, Neil Gaiman, Frank Miller, Scott McCloud, Garth Ennis, Robert Crumb, Diego Gerlach e tantos outros maravilhosos que com seus gibis me fizeram pensar e tocar melhor.

“O mapa não é o território.”

Alfred Korzybski

## RESUMO

O presente trabalho é uma pesquisa artística que aborda o processo criativo na performance percussiva contemporânea. Através da investigação teórico-prática, procura-se problematizar e desenvolver questões interpretativas que dialoguem com: notação de técnica mista, corporeidade e a música experimental de caráter aberto, ilustrada aqui na montagem de duas peças para percussão solo: *?Corporel*, para percussão corporal e *Science Fiction Sceneries*, para percussão, eletrônica e vídeo. Por meio da pesquisa em performance musical, apresentamos o caminho para o desenvolvimento da montagem e execução dessas obras através da Pesquisa Artística, Musicologia da Performance e Morfologia da Obra Aberta. A partir do preparo da obra *?Corporel*, desenvolvemos a caracterização do corpo dentro de uma perspectiva teatral. A metodologia utilizada consistiu na realização das oficinas de experimentação onde relatamos o processo de montagem e a dinâmica orientada por uma diretora de cena. Em *Science Fiction Sceneries*, reproduzimos os detalhes do processo de colaboração entre compositor e intérprete, a partir do desenvolvimento de um roteiro prescritivo da performance (partitura). Nessa obra é produzida uma interação com vídeo em tempo real. Especificamente é mostrado como a mediação entre som e vídeo é criada a partir de um algoritmo de interação, desenvolvido e processado pelos programas computacionais denominados *Processing* e *SuperCollider*. O capítulo explora aspectos interpretativos relacionados à construção narrativa e sua interação com o conceito de videoarte. Ao final, discute-se como a emergência de novas estruturas sonoras é possível através da manipulação das representações simbólicas entre som, gesto e vídeo. Os resultados apresentados se adequam as contingências do músico percussionista na medida em que explora novas estruturas e abordam problemas que transcendem os limites da formação tradicional. Concluimos que o diálogo proposto entre gesto cênico e mediação tecnológica, além de gerar estratégias e soluções interpretativas importantes para a fruição do repertório contemporâneo, promove a reflexão contínua acerca do corpo na prática percussiva contemporânea, a interpolação com outras linguagens artísticas (teatro, dança, cinema), a manutenção e execução do repertório produzido no final do século XX e XXI, bem como o olhar imersivo frente à intensa modulação do universo percussivo contemporâneo.

**Palavras-chave:** Percussão. Pesquisa Artística. Gesto cênico. Mediação tecnológica. Videoarte.



## ABSTRACT

This work is an artistic research on the creative process in contemporary percussive performance. Through theoretical and practical investigation, we seek to problematize and develop questions about interpretation in a dialogue with: mixed-technique notation, corporality and open-form experimental music, illustrated here by the preparation of two solo percussion pieces: *?Corporel* for body percussion, and *Science Fiction Sceneries* for percussion, electronics and video. Through research in music performance, we present a way for planning and executing these pieces through artistic research, performance musicology and morphology of the open work. From the planning of *?Corporel*, we proposed a characterization of the body in a theatrical perspective. The methodology consisted in developing experimentation workshops where we describe the process of planning and the activities oriented by a scene director. In *Science Fiction Sceneries*, we reproduce the details of the process of collaboration between composer and performer, by developing a performance script. In this work, composed for the dissertation, the focus is on real-time interaction with the video. We show specifically how the mediation between sound and video is created by an interaction algorithm, built and processed by *Processing* and *Supercollider* computer programs. The chapter explores interpretative aspects related to the construction of the narrative and its interaction with the concept of video-art. Towards the end, we discuss how the emergence of new sound structures is possible by manipulating symbolic representations between sound, gesture and video. The results presented are adequate for the contingencies of the percussionist musician insofar as they explore new structures and approach problems that transcend the limits of traditional formation. We conclude that the proposed dialogue between scenic gesture and technological mediation not only generates interpretative strategies and solutions, but also promotes continuous thinking about the body in contemporary percussive practice, connection between other artistic languages (theater, dance, cinema), the maintenance and performance of repertoire produced in the late 20th and early 21st centuries, as well as an immersive look into the intense modulation of the contemporary percussion universe.

**Key-words:** Percussion. Artistic research. Scenic gesture. Technological mediation. Videoart

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Nam June Paik performando “One for Violin Solo” .....	29
Figura 2 - Fotografia de uma página da partitura de <i>Child Of Tree</i> .....	41
Figura 3 - Fotografia de um Cacto Coroa de Frade .....	44
Figura 4 - Fotografia de um Cacto Mandacarú.....	45
Figura 5 - Fotografia de um momento da Performance de <i>Child Of Tree</i> .....	46
Figura 6 - Fotografia de um fragmento do vídeo de <i>Tarrev</i> .....	47
Roteiro Sonoro por Rafael Diniz .....	48
Figura 7 - Fotografia de um detalhe do set de percussão em <i>Tarrev</i> .....	49
Figura 8 - Registro fotográfico de uma performance ao vivo de Tarrev .....	49
Figura 9 - Cópia da página inicial de ?Corporel.....	56
Figura 10 - Registros fotográficos dos detalhes dos movimentos .....	60
trabalhados nas “oficinas de experimentação .....	60
Figura 11 - Cópia de um detalhe do trecho 18 da peça.....	62
Figura 12 - Registro fotográfico de um .....	63
exercício de resitência .....	63
Figura 13 - Registro fotográfico de uma performance de ?Corporel.....	64
Figura 14 - Reprodução da página de introdução da partitura <i>Science Fiction Sceneries</i> .....	69
Figura 15 - Cópias de fragmentos de instruções em partituras.....	70
Figura 16 - Captura de tela do ambiente de programação do Processing.....	72
Figura 17 - Diagrama do processamento sonoro e visual em <i>Science Fiction Sceneries</i> .....	73
Figura 18 - Captura de tela com detalhe do código no <i>Processing</i> .....	74
Figura 19 - Captura de tela com detalhe do código entre <i>Processing</i> e <i>SuperCollider</i> .....	75
Figura 20 - Captura de tela com o detalhe da edição do código no <i>SuperCollider</i> .....	75
Figura 21 - Captura de tela com detalhe do código .....	76
Figura 22 - Registro fotográfico do detalhe da luz ambiente no momento da performance ....	77
Figura 23 - Registro fotográfico do detalhe do set de percussão.....	78
Figura 24 - Cópia de um fragmento do roteiro .....	79
Figura 25 - Registro fotográfico de um detalhe da cena 4.....	79
Figura 26 - Registro do detalhe do gesto, microfone de contato na boca do performer, da cena descrita .....	80

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 O ESTADO DA ARTE NA PESQUISA EM PERFORMANCE MUSICAL CONTEMPORÂNEA .....	17
2.1 Primeiras Pesquisas .....	18
2.2 Pesquisas recentes e a interdisciplinaridade .....	19
2.3 Questões terminológicas: Interpretação ou Performance Musical?.....	21
2.4 O Horizonte da Performance Musical e a “Fractura Epistemológica” .....	25
2.5 A performance do Fluxus .....	27
3 BASES METODOLÓGICAS PARA FUNDAMENTAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO NOS ESTUDOS DE CASO .....	30
3.1 A Pesquisa Artística.....	32
3.2 A Musicologia da Performance .....	35
3.3 A Morfologia da Obra Aberta .....	37
3.4 Produzindo processo criativo na performance percussiva contemporânea.....	39
3.4.1 <i>Child Of Tree</i> : Performance de Ch Malves e Candice Didenot.....	40
3.4.2 <i>Tarrev</i> : Performance de Ch Malves, Rafael Diniz e Matteo Ciacchi .....	46
4 ESTUDOS DE CASO I : GESTO CÊNICO APLICADO NA MONTAGEM DE ?CORPOREL (VINKO GLOBOKAR, 1985) .....	52
4.1 Amplificando o Gesto Cênico .....	52
4.2 ?Corporel (Vinko Globokar) .....	55
4.2.1 A Construção do personagem na obra ?Corporel .....	57
4.2.2 Definindo os elementos de risco e a construção da personagem.....	58
4.2.3 Oficinas de experimentação.....	59
4.2.4 Aplicabilidade dos conceitos apresentados .....	60
5 ESTUDOS DE CASO II - SCIENCE FICTION SCENERIES: PERCUSSÃO E A VIDEOARTE.....	66
5.1 Construção do roteiro (partitura): um pouco da “instrução direta” .....	68
5.2 Percussão, Mediação e Interface ( <i>Processing</i> e <i>SuperCollider</i> ).....	72
5.3 Pensar em algo mais poético? - Preparação e execução .....	76
5.4 Relato da performance, análise e considerações.....	79
5.5 Discursão, Emergência e Mediação Imagética Audiovisual.....	81
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	84

6.1 Desdobramentos Futuros .....	87
REFERÊNCIAS .....	88
ANEXO - Partitura Science Fiction Sceneries com fragmentos das cenas. ....	93

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa explorar estratégias que promovam o desenvolvimento do músico percussionista frente às demandas e criação do repertório percussivo contemporâneo.

Guiado através dos processos teóricos-práticos inseridos na Pesquisa Artística <sup>1</sup> (CANO; CRISTÓBAL, 2014), o trabalho aprofunda o olhar sob os métodos de pesquisa em *performance* musical e o processo criativo<sup>2</sup> na *performance* percussiva.

Na prática, focamos no uso de estratégias cênicas e mediação tecnológica como extensores do processo criativo, podendo ser utilizado para preencher lacunas interpretativas relativas ao repertório de música experimental e de caráter aberto.

Gestualidade cênica e vídeoarte são tratadas como meios para explorar o processo de construção dos nossos estudos de caso. Ilustramos nossa investigação através da montagem de duas peças: *?Corporel* (GLOBOKAR, 1985) para percussão corporal amplificada e *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017), uma *performance* percussiva audiovisual para percussão, eletrônica e vídeo, que ilustram os procedimentos teóricos discutidos ao longo dessa dissertação.

Levando adiante a Pesquisa Artística no universo da percussão são discutidas questões que fogem a formação tradicional do percussionista. Refletimos sobre processos criativos, corpo, interdisciplinaridade, colaboração, bem como a emergência dos recursos tecnológicos e vídeoarte no fazer musical.

Através do desenvolvimento contínuo da música experimental e das reflexões que a *Escola de Nova York* (NYMAN, 1974) e o grupo Fluxus trouxeram ao cerne da *performance*, questões como autoria, técnica, notação e montagem ganharam outro significado no caráter performativo da música contemporânea.

A necessidade de uma mudança de postura interpretativa do músico, principalmente do percussionista em obras como *Child of Tree* (CAGE, 1971), *King of Denmark* (FELDMAN, 1964), *For 1, 2 or 3 people* (WOLFF, 1964) geraram o estopim para os

---

<sup>1</sup> Pesquisa Artística nesse trabalho se refere ao formato de pesquisa teórico/prática que surgiu nas universidades européias a partir do plano de reestruturação do Espaço Europeu de Ensino Superior no fim dos anos 90, o plano Bologna. Vários autores utilizam essa terminologia em outras áreas do conhecimento artístico. Iremos aqui trabalhar a perspectiva desenvolvida por Ruben Lopez Cano e Ursula Cristóbal no texto *Investigacion Artística en Música: Problemas, métodos, experiencia y modelos* (2014).

<sup>2</sup> O termo “processo criativo”, por ora, designa todo o processo de preparação da *performance* a ser apresentada, desde a escolha da peça, a decupagem de suas ações, estratégias e escolhas que irão definir o “tom” da sua execução. Na música contemporânea experimental de caráter aberto esse momento é decisivo na ilustração da obra e demonstração criativa do performer

questionamentos sobre os exercícios é métodos de preparação necessários para se desenvolver tal repertório.

Nossa prática foi enriquecida através de quatro temporadas (2014, 2015, 2016, 2017) de montagens de performances experimentais através do coletivo de estudos em *performance* “Artesanato Furioso”<sup>3</sup> sediado em João Pessoa/PB, de intensa produção autoral e forte teor interdisciplinar. O grupo conta com atores, dançarinos, cineastas e artistas plásticos no desenvolvimento de boa parte de suas atividades. Essa experiência nos fez perceber e explorar abordagens no processo de performance e produção musical que rompiam com os limites estruturais/criativos estabelecidos na música tradicional.

As técnicas e práticas da música experimental, entendida como mutáveis, podem se apoiar em elementos oriundos de qualquer ação humana. Fernando Iazetta (2011) desenha esse processo como uma mudança no paradigma da técnica musical, onde no período clássico/romântico estaria ligada a virtuosidade e no final do século XX e XXI estaria ligada a uma compreensão criativa do conceito musical.

A relação que o design do projeto composicional provoca no performer, a sua adaptação e pesquisa de recursos sonoros. Sendo assim, uma dimensão estética guiada pela coerência narrativa entre composição e performance. Enriquecer a literatura da subárea *performance* através de relato reflexivo desses meandros se torna uma necessidade de expansão da nossa própria criatividade.

A inevitável investigação do corpo no universo percussivo se apresenta como objeto desse estudo e se desdobra na mediação através de recursos tecnológicos na medida em que percebemos o repertório contemporâneo para percussão desenvolver formas cada vez mais arrojadas e expressivas de criação, como exemplo a *Sonata para Percussão Inferno* de Trond Reinholdtsen (2013). Performatizada pelo percussionista norueguês Hakon Stene<sup>4</sup>, essa obra dialoga com o universo imagético, cênico e eletrônico de alto impacto estrutural.

A percussão contemporânea, nessa perspectiva, é uma das coisas que mais oferecem recursos para essa investigação, seja pelo desenvolvimento de pesquisas relativas ao gesto (CHAIB, 2011; TRALDI; CAMPOS; MANZOLLI, 2007) ou interatividade (CAMPOS, 2008, 2012; IAZETTA, 1996; ROCHA, 2008; TRALDI, 2007, 2009).

Podemos vislumbrar um cenário onde a percussão se conecta com os multimeios de produzir arte, reafirmando uma antiga passagem “cageana” que vislumbra nosso naipe como

<sup>3</sup> Mais informações em <<https://www.facebook.com/artesanatofurioso/>> . Acesso em: nov. 2017.

<sup>4</sup> Performance disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=5jSS33ax7mA&t=17s>>. Acesso em: nov. 2017.

sendo a “transição contemporânea entre a música influenciada pelo piano e todos os sons da música do futuro” (CAGE, 1957).

Estudos práticos/teóricos para percussão (STENE, 2014; SCHICK, 2006) que abordam o olhar crítico do percussionista sobre o repertório contemporâneo em suas práticas já vislumbram uma mudança na atitude do músico como sendo a porta de entrada para novas instâncias do conhecimento artístico, problematizando a postura do performer diante do repertório contemporâneo experimental.

Diante do exposto, questionamos: Como desenvolver uma prática musical que conecte o percussionista com as demandas do fazer musical contemporâneo? Como essas demandas influenciam o processo criativo na performance percussiva ao longo do século XX?

O repertório recente para percussão coloca o músico frente a problemas que envolvem controle cênico, vocal, e especialmente a mediação por recursos tecnológicos.

Nessa trajetória podemos perceber que à imersão no universo prático do percussionista, por vezes, pode ser confundida com o universo prático de um ator ou dançarino.

A manutenção do trabalho corporal se torna evidente em todas essas práticas. Peças como *L'Art Bruit*<sup>5</sup> (KAGEL, 1995), *Toucher*<sup>6</sup> (GLOBOKAR, 1973), *Gone, Dog. Gone!*<sup>7</sup> (APPLEBAUM, 2012) são exemplos do refinamento que os compositores vem dando a articulação entre percussão e corpo. Ensaios, exercícios, trabalhos em grupo e apresentações são algumas atividades familiares às práticas interpretativas, que conecta todas as artes a atuação como músico. A *performance* se torna um meio comum, uma forma de mesclar processos, técnicas e escolhas, proporcionando um grau de imersão acentuado na construção do trabalho em palco.

Abordagens metodológicas como a Pesquisa Artística (CANO; CRISTÓBAL, 2014), Musicologia da Performance (COOK, 2006) e Morfologia da Obra Aberta (COSTA, 2016) auxiliam na otimização da nossa reflexão e processo criativo.

Os procedimentos tecnológicos associados à expansão corporal nos permitem a construção de pontes que possibilitam a manipulação de modelos interpretativos que ajudem o performer a construir e entender sua poética e definir o processo criativo a ser aplicado. Entender e implementar de forma eficiente essas práticas na rotina de estudo musical do

<sup>5</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XSxPFZb5S8M>>. Acesso em: nov. 2017.

<sup>6</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=i8OrufJwhEU>>. Acesso em: nov. 2017.

<sup>7</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Q5yu0p6OQKg>>. Acesso em: nov. 2017

percussionista se torna então um atalho para podermos observar, na prática, o valor de novas abordagens metodológicas na expansão do conhecimento musical percussivo.

Assim, passamos a discorrer sobre a criação de estratégias interpretativas que assimilem o gesto cênico e a mediação tecnológica (videoarte) como elementos narrativos e otimizadores da performance percussiva contemporânea, potencializando esses recursos como elemento narrativo nos estudos de caso propostos.

No capítulo 1, busca-se entender como se encontra o processo de pesquisa e produção de conhecimento na prática em performance musical. É traçado um paralelo entre os estudos desenvolvidos na literatura sobre pesquisa em *performance* musical que focam no desenvolvimento histórico (GERLING, 2011), relações terminológicas entre “interpretação” e “performance” (KUEHN, 2011) e nas práticas futuras, tendências, abordagens e revisão dessa subárea (CORREIA, 2013). Observa-se a partir daí, a multiplicidade das investigações sobre o tema. Uma revisão é feita onde pudemos perceber a mudança de seus objetos de pesquisa ao longo do século XX. Por exemplo, a presença da fenomenologia e o processo de construção de sentido.

Assim, esse capítulo introduz a orientação do trabalho quanto a pesquisa em *performance* musical que esse trabalho deseja criar. Relaciona-se também o processo criativo do grupo FLUXOS (1960), discutindo tal perspectiva a partir das referências e dos dados encontrados, os quais embasaram atitudes sobre a pesquisa artística e o processo criativo diferido pelo grupo. Delineado o histórico de métodos e abordagens de pesquisa em performance, afunila-se o olhar nos modelos de construção do processo criativo que é utilizado na dissertação.

No capítulo 2, objetiva-se demonstrar o referencial teórico utilizado na criação da performance dos estudos de caso. O estudo apresenta considerações sobre a aplicabilidade de métodos e modelos de análise que admitem a *performance* como fonte principal da pesquisa na investigação musical. Logo, é estabelecido uma discussão que busca um modelo de processo criativo para performance atrelado aos estudos da Pesquisa Artística (CANO; CRISTÓBAL, 2014), Musicologia da Performance (COOK, 2006; RINK, 2007), Morfologia da Obra Aberta (COSTA, 2016) que legitimam a metodologia interdisciplinar como caminho para preencher lacunas no processo de criação da performance percussiva contemporânea.

No capítulo 3, o trabalho apresenta a conceitualização do Gesto Cênico, estabelecendo e produzindo estratégias interpretativas aplicadas em *?Corporel* bem como os estudos que relacionam o gesto cênico a montagem da performance nessa obra. Para tanto, contamos com



a colaboração da diretora de cena Nyka Barros<sup>8</sup>. Aspectos cênicos foram apresentados, discutidos e trabalhados durante a realização de oficinas de experimentação, principalmente no que se refere à montagem e preparação corporal para a realização da obra. Assim, trabalhamos com alguns exercícios que pudessem enfatizar as estratégias cênicas implícitas à obra, tais como: controle de energia, perspectiva, condução e contração. Esses elementos foram abordados e aprimorados através da utilização de exercícios cênicos presentes nas obras de Stanislavsky (1949) e Lecqoc (1987).

No capítulo 4, descrevemos o processo criativo utilizado na construção da peça *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017). Partindo do desenvolvimento do roteiro prescritivo, sobre cenários da ficção científica. Preparou-se a performance a partir da criação de um algoritmo de produção de vídeo e dos exercícios cênicos narrativos desenvolvidos em *Corporel*.

Desenvolvida durante a dissertação, através do processo colaborativo entre intérprete e compositor, o processo criativo nessa obra gerou um sistema de interação entre performer e edição de vídeo que resultou num algoritmo de programação visual como interface.

A pesquisa desenvolveu um recurso de mediação que objetivou à interação entre gesto, som, edição e síntese sonora gerando a produção de um ambiente imersivo, similar as instalações com videoarte.

Durante o capítulo, acompanha-se o processo de conformação do roteiro (partitura) da performance; dentro do universo narrativo da “instrução direta” (MANGNUSSEN, 2014) (KOJS, 2011); aprofunda-se na compreensão e análise do código construído dentro dos ambientes de programação *Processing* e *SuperCollider*. Através da comunicação entre esses dois ambientes, foi possível criarmos outra interação, agora entre o vídeo e os sintetizadores programados no *SuperCollider*.

Finalizando esse capítulo, discutimos os elementos que compõe a emergência da sonoridade através das representações simbólicas e a criação de novas estruturas narrativas (RIMOLDI; MANZOLLI, 2017) a partir da linha interativa entre som analógico, gesto, vídeo e som digital. Esses aspectos foram utilizados durante o atelier de criação construindo assim o universo imaginário dessa composição.

---

<sup>8</sup> Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - PPGARC, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Tem experiência na área de interpretação teatral, direção, dança, performance, poesia e estudos teatrais. Atriz há 18 anos, já atuou em diversos grupos e em vários espetáculos, onde conquistou prêmios de melhor atriz em festivais nacionais e internacionais. Escreve poesia, compõe músicas para alguns espetáculos nos quais atua. Desenvolve pesquisa sobre palhaço e bufão. Atualmente trabalha no grupo "Bufões de Olavo", onde é atriz fundadora, tendo participado de festivais na Europa e Colômbia. Atua no espetáculo "Mercedes" onde se tornou integrante da "Galharufas Cia. de Teatro" e faz parte de um núcleo chamado "Cia. Nós Dois", que pesquisa e desenvolve práticas relacionadas a comédia.

Por fim, nas considerações finais, apresentamos os benefícios dos procedimentos estudados para a clareza e fluidez das *performances* estudadas, comparando elementos gestuais/narrativos em ambas as peças (*Corporel e Science Fiction Sceneries*) atestando assim a eficácia dos procedimentos metodológicos/interdisciplinares empregados na nossa experiência de execução.

Desenvolvemos um paralelo e reflexão sobre estudos futuros que contemplem a construção da performance percussiva contemporânea na música experimental através de um sistema de análises para a construção narrativa criativa a partir de uma mediação imagética audiovisual, conceito criado e apresentado no decorrer dessa pesquisa.

## 2 O ESTADO DA ARTE NA PESQUISA EM PERFORMANCE MUSICAL CONTEMPORÂNEA

O estudo da *performance*<sup>9</sup> musical como objeto de investigação científica vem se multiplicando ao longo dos anos. Segmentos que vão da preparação à execução musical apontam para práticas que abordam a interrelação entre performance musical e diversas áreas do ensino que vão do idiomatismo, saúde, musicologia, composição, música popular, literatura e análise (BORÉM, 2012).

Conectado ao universo da interdisciplinaridade, essas pesquisas apontam métodos e caminhos que estabelecem um grande impacto na prática artística e nos resultados obtidos a partir do seu aprofundamento. Nesse contexto, as discussões e conceitos atrelados às “práticas interpretativas” seguem em direção ao da “performance”, principalmente assimilando elementos interdisciplinares de diversas áreas (artes plásticas, teatro, dança) provocando uma necessidade de esclarecimento e revisão por parte do músico quanto aos caminhos interpretativos aplicados à sua arte.

No contexto musical, a pesquisa em *performance* busca autonomia na investigação de seus próprios objetos de estudo: notação, repertório, análise, processos, dentre outros aspectos.

Os estudos aqui utilizados concentram-se no desenvolvimento histórico (GERLING; SOUZA, 2011); nas terminologias aplicadas (KUEHN, 2011); nas relações interdisciplinares (BORÉM, 2012); e nas práticas futuras, tendências, abordagens e revisão dessa sub-área, conectado a novas perspectivas epistemológicas (CORREIA, 2013). Observa-se também o uso das inter-relações (psicologia, fisiologia, sociologia) que acrescentam aspectos singulares, sociais e cognitivos na prática performática musical.

Nesse sentido o presente capítulo proporcionará uma revisão dos paradigmas presentes no histórico das pesquisas sobre o tema, revelando direcionamentos, tendências e abordagens relacionadas à pesquisa em performance da música contemporânea, mais especificamente, produzida na segunda metade do século XX.

Ao final, discute-se a relação entre os termos “Interpretação” e “Performance”, tendo como objetivo delinear o uso corrente do conceito de performance que será desenvolvido ao longo da dissertação.

---

<sup>9</sup> No primeiro capítulo desse trabalho, o termo performance será utilizado de forma genérica, para designar tanto a ação como o desempenho. Sabendo da pluralidade do uso desse termo nas artes cênicas, psicologia e sociologia, a definição de performance aqui será construída ao longo do capítulo e ao final, demonstrada a relação musical com as práticas interpretativas, ganhará seu referencial definitivo na aplicação desse trabalho.

## 2.1 Primeiras Pesquisas

O artigo intitulado “A performance como objeto de investigação” (GERLING; SOUZA, 2011), é apresentado uma revisão consistente da trajetória que permeou a pesquisa sobre a performance musical no século XX. Percebe-se a expansão dos estudos, não só no âmbito das individualidades, inerente a cada performance, como também nos aspectos normativos que definiriam os diferentes métodos e tipos de pesquisa. Tal investigação traz uma noção dos olhares e modulações metodológicas que as pesquisas sobre essa temática construíram ao longo desse período.

Apesar dessa diversidade, Kuehn (2011) acrescenta e provoca ao mencionar que “Hoje, contudo, esse modelo [pesquisa e formação] está atrofiado porque foi reduzido quase que exclusivamente à reprodução *ad infinitum* de um repertório historicamente definido e delimitado.” (KUEHN, 2011, p. 3). O autor expõe a existência de uma lacuna na compreensão dos músicos no processo de criação e exibição que acabam gerando uma dicotomia entre “interpretação” e “performance”, revisando assim o conceito de práticas interpretativas.

[...] ora usados como sinônimos, ora apresentados em sentido trocado, ainda é habitual se notar certa confusão no emprego dos termos interpretação e performance. Se a falta de rigor talvez possa ser admitida no senso comum, em termos de uma teoria da interpretação ou da performance, ela se revela como fatal, pois para qualquer investigação científica que se pretende é indispensável que se definam, de maneira clara, os conceitos com base nos quais ela é edificada (KUEHN, 2012, p. 8).

Tendo em vista que o papel do músico “tradicional” na construção da maioria do repertório clássico/romântico europeu é pautado na reprodução literal do que vem impresso em partituras, deixa-se um espaço reduzido para reflexões e questionamentos, principalmente entre os músicos estudantes de graduação.

Essa observação, além de presente no trabalho de Kuehn (2012), é perceptível em nossa experiência enquanto estudante de graduação, em festivais e através de conversas com músicos que almejam trabalhar em uma orquestra sinfônica, por exemplo. A pesquisa aqui reportada não pretende explorar as causas desse problema, porém, tal informação torna-se necessária e passa a servir como motivação para pensar maneiras de sobrepor essa defasagem na performance da música produzida na segunda metade do século XX.

Com efeito, uma revisão da disciplina das práticas interpretativas se torna mesmo inevitável. Por negligenciar que a prática interpretativa constitui uma atividade essencialmente performativa, a ênfase do seu ensino está centrada num modelo exaurido que parece preferir formar meros reprodutores a músicos-intérpretes completos (pede-se desconsiderar as exceções!). Depois de todos os avanços da pesquisa musicológica, não faz sentido revisitar a música histórica como quem

simplesmente vai ao museu. É necessário recriá-la através de interpretações vivas que a tragam para a contemporaneidade. É no momento da sua reprodução que a composição passa por um processo de "atualização", cujo alcance ultrapassa em muito a noção de "interpretação". Daí também a necessidade de se designar e delimitar com mais rigor os elementos do processo performativo da transformação de imagem em som (KUEHN, 2012, p. 9).

Percebendo o caminho temático do campo e suas diversas mudanças de foco através dos métodos e estudos apresentados em (GERLING; SOUZA, 2011), como “análise de desvios” e pesquisas comparativas de parâmetros como tempo, aceleração, dinâmica, torna-se possível entender o momento de transição entre o processo criativo da performance obtida pelos métodos comparativos quantitativos do começo do século XX e métodos qualitativos, de teor cognitivo/simbólico e fenomenológico empregados atualmente. Essa transição é associada ao desenvolvimento do músico/pesquisador cada vez mais presentes na docência acadêmica, principalmente na coordenação de projetos e laboratórios especializados, como afirma Correia (2013).

## 2.2 Pesquisas recentes e a interdisciplinaridade

Outras variações da pesquisa em performance começaram a ser estudadas na música pop e jazz, o “rito” da performance como encontrada no trabalho de Simon Frith (2014) caminha para uma estética da música popular, enquanto Paul Zumthor (2014) retrata o ouvinte como agente do processo performativo, desenvolvendo uma aplicação prática performativa aos sons gravados e reproduzidos.

Com uma abordagem monocromática em comparação à diversidade de interações trazida pela música contemporânea, é notável que alguns sistemas de pesquisa não priorizam as relações corporais na busca de reflexões à prática musical. Sobre o movimento e o corpo na performance musical, Clarke (2007) argumenta:

O fluxo e refluxo, entre movimento efetivo e momentos de tensão/relaxamento que acontece quando ouvimos música, resulta de uma identificação física com os processos de produção musical e instrumental. É a nossa humanidade, e o fato de possuímos um corpo com capacidades e limitações, que permite um maior conhecimento da questão física na produção musical (CLARKE, 2007, p. 70).

A publicação de Rink (2007) intitulada por *Análise e (ou?) performance*, amplia as possibilidades do campo de investigação da área de *performance*, trazendo além das contribuições da musicologia, uma proposta de análise musical para intérpretes, estruturada a partir de uma análise intuitiva ou deliberada. Assim, apresenta uma abordagem fruto do

estudo do relacionamento entre musicologia e performance. O debate sobre a superficialidade da partitura como fonte principal na aquisição de dados para recursos interpretativos ganham novos direcionamentos.

O sucesso da performance será medido pelo indivíduo e pela platéia, não tanto pelo rigor de sua análise, fidelidade histórica ou mesmo acuidade técnica (ao menos em certos círculos), mas pelo nível de ressonância que ela encontra através do agrupamento dos elementos constituintes, significando algo além do que apenas a soma destas partes, numa síntese musicalmente coerente e convincente. A análise pode estar "implícita" no que o intérprete "faz", e pode também ser explicitamente adotada por intérpretes que se utilizam destas e de outras técnicas (RINK, 2007, p. 42).

Podemos observar, na linha temporal apresentada, a curva temática que forjou a pesquisa em performance: ora quantitativa, com o músico como objeto auxiliar na pesquisa, ora qualitativa, explorando a afetividade e relações interdisciplinares e subjetivas.<sup>10</sup> Embora diversos estudos tenham uma relevância histórica primordial, como os de Seashore (1938), o distanciamento com a prática (gerida e experimentada por músicos/pesquisadores) proporciona o distanciamento da relação afetiva com o objeto *performance*.

Mesmo Sloboda (1983) que era psicólogo e desenvolveu importantes métodos para a análise cognitiva aplicava seus modelos abstratos em estreito relacionamento com estruturas musicais.

Por mais redundante que pareça, a investigação desses “modelos abstratos” (curva de aceleração, dinâmica, cadência rítmica, padrões de rubatos) atrelada a modelos estruturais estáticos (partitura) não potencializava a complexidade da análise da performance, guardando ainda o conceito de execução “ideal”, que não é bem o que a análise de performance desenvolvida por John Rink celebra: “A partitura não é “a música; ”a música" não se restringe a partitura.” (RINK, 2007, p. 29)

Outras alternativas da análise do texto (partitura) como ferramenta para potencializar a dinâmica do processo criativo em performance, revelam novas conexões entre a performance e o social (COOK, 2000). Quando relacionadas às estruturas musicais estáveis, oriundas da análise textual da partitura, torna-se notável que uma camada da individualidade do intérprete passa despercebida ao olhar analítico. A “abstração”, podendo ir além dos gráficos e linhas quantitativas de desvio, devem revelar diferentes perspectivas dos eventos músicos/sonoros.

Na análise contemporânea, o idiomatismo do intérprete ganha força bem como o seu processo criativo. Esses dados revelam facetas da subjetividade que vão além da estrutura

<sup>10</sup> Hoje em dia esse formato apresenta uma gama de dados que legitima seu uso, o que vale lembrar é a mudança de contexto na pesquisa em performance, que sai da busca de uma “verdade” interpretativa, para uma busca dos afetos e peculiaridades ali apresentadas.

musical, uma análise orgânica do músico ou ecológica como sugere Clarke (2005). Ápta para o aprofundamento sociológico e criativo, as pesquisas nos anos 90 do século vinte dirigidas por músicos/pesquisadores, submergem os métodos de pesquisa à subliminaridade encontrada na abordagem do intérprete, onde pela complexidade que há nas suas decisões e modo de interação com a partitura, pudemos confrontar os resultados com a diversidade dos *performers*.

Além de reconhecer o direito do executante de procurar e de se responsabilizar pela sua interpretação pessoal, o que mais atrai nos estudos recentes refere-se não só a plena aceitação de que o intérprete é um ser emocional, mas ainda que sem o reconhecimento e a colaboração explícita da afetividade, estudos sobre performance correm o risco de se tornarem inócuos (GERLING; SOUZA, 2001, p. 119).

O equilíbrio entre teoria e prática é uma normativa na pesquisa em performance. Condizente com Cano e Cristóbal (2014) expresso na Pesquisa Artística e Rink na “análise da interpretativa” (2007) com o ajuste da análise musicológica a prática, vemos esse equilíbrio agindo em contextos relativos à pesquisa em performance. Em todo caso para esses autores é consenso que a teoria deve servir de suporte para a realização da prática.

Os métodos apresentados aqui, apesar de terem enorme importância na pesquisa musical apresentam características referentes à formação dos seus pesquisadores, na maioria das vezes psicólogos. De acordo com Gerling e Souza (2011) isso afeta as conclusões e direcionamentos da pesquisa, tendo em vista que boa parte das relações entre as estruturas musicais e a prática não apresentavam o senso subjetivo, que as pesquisas modernas apresentam. Essa prática envolve o processo criativo e a reflexão sobre cooperação e emancipação do poder decisivo do músico.

### **2.3 Questões terminológicas: Interpretação ou Performance Musical?**

Mesmo com diversos trabalhos encontrados na literatura sobre o tema “performance” ainda temos dificuldade em definir claramente as diferenças entre esse tema e a “interpretação”. A partir desse cenário, iremos expor questões que servem para ajustar nossos conceitos e expectativas performativas que serão aplicadas no decorrer do trabalho. Textos sobre as terminologias e aplicações do termo Interpretação dentro da sub-área Performance evidenciam diferentes práxis entre esses dois tipos de estudos. A pergunta central aqui é: Se essas distinções existem que diferença faz na abordagem do processo criativo do músico?

Ilustrando o problema da definição e prática dos conceitos de performance e interpretação no universo musical contemporâneo, podemos ter uma noção de como age o músico em diversos aspectos de preparação do repertório do século XXI.

Nesse contexto foram levantadas as seguintes questões: Como aconteceu a evolução terminológica do conceito que designa a prática musical? Quais diferenças foram estabelecidas ao longo da história entre “interpretação” e “performance” musical? E como o esclarecimento dessas terminologias podem proporcionar a expansão e interação criativa na prática do músico contemporâneo?

A partir desses esclarecimentos pretende-se criar uma autonomia criativa e desenvolver estratégias que contribuam para o arcabouço de métodos de preparação da performance e ampliem os limites da literatura musical sobre o tema.

A prática interpretativa é uma definição usada em boa parte dos cursos superiores e de pós-graduação vigentes no Brasil. Nesse momento, sentimos a necessidade de gerar um contraste, ou ao menos, nos aproximarmos das definições que conectariam os termos interpretação e performance ao ponto que passemos a entender como essas duas ideias caminharam ao longo do século XX.

Interpretação na perspectiva de Kuehn (2013) refere-se a “um estudo prático da interpretação, envolvendo a leitura e o trabalho do músico para atingir um nível específico de execução.” (KUEHN, 2013). Para Carlsson (2010), um dos criadores da *performance studies*, o excesso de aplicações em diferentes áreas do termo “performance” sem uma definição base, pode ser um empecilho ao invés de esclarecer.

Nessa dissertação observou-se o modo de como as artes cênicas interagem com o conceito de performance, utilizando para isso a máxima invariante, onde a prática visa “problematização de sua própria categorização” (MacDONALD apud CARLSSON, 2010, p. 38), reconhecendo assim sua natureza controversa.

Desenvolvendo uma investigação sobre a relação entre Interpretação e Performance, Kuehn (2013) afirma que o histórico das Práticas Interpretativas foi fundamentado dentro da perspectiva do compositor e da teoria musical. Essa prática é explicável por uma herança sócio-cultural que a música desenvolveu ao longo da história, hierarquizando a ação do músico instrumentista em relação ao compositor (KUEHN, 2013).

A formação musical, nesse sentido, guiada pelas práticas interpretativas, se tornou uma ação pragmática de reprodução, direcionada ao instrumental orquestral do repertório europeu clássico/romântico.



Associada a técnica e ao processo de aquisição de meios para executar determinado repertório, a prática interpretativa dentro das ementas estabelecidas nos cursos superiores deixa vaga em suas disciplinas de instrumento que aspectos do fazer musical devem ser explorados pelo instrumentista.

Na nossa experiência<sup>11</sup>, a transição entre uma disciplina de Instrumento, por exemplo, do I ao III, é dada somente pela dificuldade técnica entre os repertórios estudados ou pelo período onde foram compostos, porém parece que carecemos de reflexões estéticas e artísticas acerca do que estudamos: Porque desenvolvemos certos repertórios em detrimento a outros? O que confere e fundamenta nosso gosto musical? Principalmente, em que medida nossa prática é passiva a uma prática artística hegemônica? Foge ao escopo desse trabalho responder esses problemas, porém esses questionamentos permanecem como motivadores. O trabalho de Kuen apresenta um bom ponto de partida para entender a série de problemas que cercam os conceitos de interpretação e performance. Sobre a etimologia da palavra “interpretação” temos:

"Interpretação" designa, em música, a leitura singular de uma composição com base em seu registro que, representado por um conjunto de sinais gráficos, forma a imagem de texto ou partitura. Ao decodificar os sinais gráficos do texto, o músico transforma ideias de maneira mais fiel em som, interpretando-as. Desse modo, "interpretar" está intimamente ligado à *compreensão* prévia da obra pelo músico-intérprete. Segundo DOURADO (2004, p.169), a etimologia do termo interpretação remonta à Antiguidade greco-romana. Presume-se que o verbo latino *interpretare* tenha a sua origem na expressão *inter petras*, que significa algo como "entre-pedras". (KUEN, 2012, p. 10)

Essa definição (“entre pedras”) remete ao conteúdo que permeia o intervalo entre dois elementos. O *interpretare* seria a conexão entre objetos, um agente catalizador entre a ideia e a ação. Sob esse prisma é “a abertura entre as notas, que se preenche em ato. É esse ato que assegura a vivência e a espontaneidade do fazer musical.” (HELLER, 2003).

Sob um ponto de vista retórico a interpretação também está associada ao preenchimento de componentes do discurso “o *inventio* (o conteúdo, as idéias), a *dispositio* ou *elaboratio* (a organização das idéias), a *decoratio* (a ornamentação do discurso) e a *pronuntiatio* ou *elocutio* (a execução, a interpretação do discurso).” (HELLER, 2003, p. 18).

Kuen, conclui:

Antes que a música interpretada possa ser compreendida pelo público, é mister que o concertista, o instrumentista, o vocalista ou o regente se aproxime do pensamento musical de seu compositor (KAPP, 2002, p. 458). "Saber interpretar", por conseguinte, implica, no contexto da música de concerto, uma espécie de

<sup>11</sup> Graduação em Música bacharelado em Percussão, pela UFPB 2007-2014.

"musicologia aplicada", na qual o acesso à "essência" ou "verdade" não é espontâneo ou acontece via intuição direta e sim por meio de uma postura refletida e ponderada, estando sempre acompanhada por conhecimento tanto teórico quanto empírico (GRASSL; KAPP, p.xix). Em suma, a prática interpretativa é uma atividade transformadora que exige do músico-intérprete além de dedicação e responsabilidade também máxima compreensão e saber específico. (KUEHN, 2012, p. 6).

Podemos perceber até então que a prática interpretativa condicionada à compreensão de um “saber específico” vai de encontro a conceitos contemporâneos que põem em xeque a hierarquia entre compositor e músico, como por exemplo, o indeterminismo cageano, a acusmática e música experimental.

Aquino esboça algumas problemáticas oriundas dessa relação, onde a pesquisa desenvolvida por músicos eram subjugadas por não ter “capacidade de reflexão nem de articular suas ideias” (AQUINO, 2003, p. 105). Propunha uma reflexão que visualizava uma abordagem analítica voltada para a interpretação.

É verdade que muitos criticavam a visão analítica ou musicológica do intérprete. Hoje, no entanto, há um consenso sobre a relevância da abordagem analítica voltada para interpretação, ou seja, a importância da aplicação de ferramentas analíticas capazes de subsidiar e oferecer soluções práticas para os problemas interpretativos. (AQUINO, 2003, p. 105)

Em diferentes disciplinas como antropologia, teatro, dança, artes plásticas, podemos encontrar uma literatura que nos revelam os elementos que constituem uma performance. Associado ao corpo, podemos perceber que esse terreno ainda está associado ao teatro dentro de uma estrutura individual, na música estaria atrelado ao desempenho do grupo ou a prática do solista.

Enquanto a Performance, passa por diversas áreas de conhecimento, traduzindo o homem e o espaço onde ele desenvolve sua prática. As investigações geradas na musicologia de Cook, Rink, onde o texto (partitura) compartilham seu valor investigativo com as ações práticas do músico em palco, trouxeram uma necessidade também de reformulação dos objetos de pesquisa na musicologia e na análise. A série de dados escondidos em performance, nesse caso, se revelam como caminho para uma construção interpretativa singular e coerente, com forte dinâmica na montagem e execução do repertório contemporâneo.

## 2.4 O Horizonte da Performance Musical e a “Fractura Epistemológica”

Evidenciado através da pesquisa uma “fractura epistemológica” (CORREIA, 2013) que pôde ser vista como uma consequência da docência acadêmica do músico/performer<sup>12</sup> que ao questionar o que acontece de fato em performance, percebe como limitado os métodos de validação e reinvidica novas linhas de conhecimento que permita-os dialogar com o universo subjetivo da performance.

Vemos um tipo de pesquisa que se alinha à Pesquisa Artística e tem como caráter repensar conceitos como “conhecimento”, “investigação” e “validação” do conhecimento científico geral aplicado na performance musical. Correia (2013) demonstra essa ruptura avaliando a origem dos métodos de validação científica focados no Racionalismo e Experimentalismo<sup>13</sup>. Por estar associada à demonstração empírica, essa validação pressupõe a produção de enunciados “verdadeiros”, fato esse que em arte é bem difícil exprimir. O avanço da física moderna é dado como exemplo do entrelaçamento entre arte e ciência no que se refere às diversas possibilidades que um mesmo procedimento pode demonstrar. Correia ainda comenta:

Por um lado, não só a arte é caracterizada por consistentes padrões formais e elementos estruturais que podem ser generalizados para além da experiência dos indivíduos, como a nova Física revela como os fenômenos físicos são mais variáveis e sujeitos a influências contextuais do que se acreditou no passado. Por outro lado, arte e ciência podem ser ambas completamente empíricas e imersas na manipulação física de substâncias materiais que são cuidadosamente observadas. Arte e ciência parecem ser dois tipos de investigação bastante complementares no âmbito do total complexo do saber. Dentro daquilo que se tornou conhecido como “nova ciência” da Física há uma aceitação largamente reconhecida desta interação (CORREIA, 2013, p. 7).

<sup>12</sup> Este fato está relacionado aos anos de 1990, onde começa a ser percebido o aumento de dissertações e teses relacionados a performance musical (BORÉM, 2012; GERLING, SOUZA, 2011).

<sup>13</sup> “Com a consolidação do Racionalismo que contou com o contributo decisivo de René Descartes, por um lado, e do experimentalismo que foi sendo progressivamente reforçado com Copérnico, Da Vinci, Galileu, Kepler e Francis Bacon, por outro lado, estabeleceram-se os princípios filosóficos e a base epistemológica a partir da qual a ciência pôde emergir e desenvolver-se autonomamente, emancipando-se da filosofia.” (CORREIA, 2013, p. 3)

Outra abordagem muito útil ao nosso trabalho apresentada por Correia, se refere à produção de sentido e ao uso da fenomenologia de Merleau Ponty “contra esta hegemonia do discurso racional e científico, em defesa de outro tipo de conhecimento” (CORREIA, 2013). Esse outro tipo de conhecimento está associado ao aproveitamento da expressividade e fenômenos gerados pelo corpo e a cognição.

Para Merleau-Ponty, percepção não é simplesmente uma questão de reagir a estímulos físicos do meio envolvente, ela é dependente do contexto. Ele não vê razão para acreditar que o domínio do pensamento esteja separado do domínio da expressão, seja na linguagem ou no gesto, seja verbal ou não-verbal. O pensamento (e portanto a compreensão) está estruturado a partir de uma base de actos pré-reflectidos. Na expressão e na compreensão, o corpo vem primeiro e a clarificação intelectual vem depois. (CORREIA, 2013, p. 4)

Através do pensamento exposto, pode-se definir que expressividade de uma performance está relacionada a percepção de sentido que o corpo cria em cena, dialogando com os elementos singulares que constitui sua presença.

Correia (2013), ainda desenvolve outro conceito que define bem a investigação do processo criativo empregada nesse trabalho, a “compreensão em acção”. Esse conceito denota um entrelaçamento entre estudos de caso e propostas metodológicas na investigação de um dado material artístico expressivo.

Em determinados projectos de investigação os investigadores optam muitas vezes por fazer uma abordagem fenomenológica do seu processo (criativo) de trabalho, a que vamos chamar fenomenologia reflexiva. Os performers contextualizam a música de modo a encontrarem uma orientação geral definindo um campo semântico ou determinados gestos musicais como ponto de partida para criarem uma interpretação de cada obra. Eles desenvolvem uma amálgama pessoal (mais ou menos informada) de referencias culturais e recursos técnicos que tem a função de simultaneamente constranger e estimular a sua imaginação na procura de pistas para tornarem os sons expressivos, para imprimirem “acção” nos sons. (CORREIA, 2013, p. 11)

O conceito aqui apresentado de “compreensão em acção”, remete diretamente ao que Gumbrecht (2010) enuncia como “produção de presença” que basicamente é uma reação a nossa “cultura do sentido” posta necessária e exclusivamente pela relação unilateral que o sentido impõe no processo de validação de uma proposta, posta por ele como um modelo epistemológico a ser revisto.

Do mesmo jeito que a crítica feita por Correia (2013) evidencia a urgência de uma fractura epistemológica para a noção de validação da ação como suporte expressivo autônomo, a noção de presença de Gumbrecht (2010) desencadeia uma série de reflexões sociais e artísticas sobre o desequilíbrio entre produção de sentido e produção de presença, provocando novas abordagens fenomenológicas e linguísticas que afetam diretamente o modo

como a performance pode ser abordada. Sobre a relação da música nesse universo Gumbrecht afirma:

[...] acredito que a dimensão de presença predominará sempre que ouvimos música- e, ao mesmo tempo, é verdade que algumas estruturas musicais são capazes de evocar certas conotações semânticas. Mas, por menor que em determinadas circunstâncias mediáticas se possa tornar a participação de uma ou da outra dimensão, penso que a experiência estética- pelo menos em nossa cultura- sempre nos confrontará com a tensão, ou a oscilação, entre presença e sentido. (GUMBRECHT, 2010, p. 139)

A pesquisa em performance e seus processos criativos influenciada por esses conceitos, pode a partir daí tratar de questões relativas ao equilíbrio entre os efeitos de sentido (método) e efeitos presença (prática), o que dá suporte a *investigação artística* ir além e criar seus próprios métodos de validação.

Outro fato importante colocado por Correia (2013) em suas argumentações se refere a importância do conhecimento *corporeizado* (presente pelas ações do corpo) e como ele age como um duplo do conhecimento verbalizado. Essa observação é acompanhada de referência sobre a *significação*, desenvolvida através da fenomenologia do corpo de Mikel Dufrenne (1973).

Este conceito de “presença”, o qual, no caso da música, é baseado numa “cumplicidade corporal” (Dufrenne 1973: 340) entre performer e ouvinte e em que o corpo compreende o objecto estético num primeiro nível, implica inevitavelmente a existência de níveis inconscientes na produção do sentido: “O meu corpo é como se fosse um prolongamento das coisas e é capaz de registar a sua presença ou ausência. A atividade transcendental que o intelectualismo atribui à mente só pode ser atribuída ao corpo” (Dufrenne 1973: 337) (CORREA, 2013, p. 4)

## 2.5 A performance do Fluxus

Como referência artística, estética para esse trabalho será apresentado os estudos desenvolvidos a partir dos anos de mil novecentos e sessenta, pelo grupo FLUXUS, que através de uma atitude transgressora em relação à prática artística hegemônica, desencadearam uma série de novos elementos e articulações para a performance, como o happenings, videoarte, instalação.

Questionada por sua condição de movimento artístico, por não se reconhecer como “escola”, o FLUXUS, se tornou uma das fontes principais na contemporaneidade de articulação interdisciplinar entre arte e performance. Integrando diversas linguagens como cinema, música, teatro e dança o grupo desenvolveu sua ligação musical a partir das sessões

de música experimental guiadas por John Cage, valorizando a performance, happenings, e instalações como suporte inovadores do fazer artístico em detrimento a cultura dos museus presente nos Estados Unidos nos anos de 1960.

Segundo Andreas Huyssen, esta vanguarda teria conseguido criar uma “tradição dinâmica”, livre de dogmas, permitindo que seus primeiros participantes ingressassem em novas aventuras conservando o “espírito do fluxo” cujos traços continuariam presentes em numerosos movimentos e trabalhos pessoais ulteriores (SANTOS, 2009, p. 15)

Criado pelo arquiteto e designer George Maciunas, a trajetória do Fluxus se estende de 1961 até 1978 com sua morte. Nesse período o grupo reordenou o tratamento dado à arte orientando e desenvolvendo relações intrínsecas com a tecnologia, reflexões sobre técnica e experiência. Nesse contexto apresentamos a obra do músico e videoartista Nam June Paik que juntamente com Le Monte Young e Benjamin Patterson integrou um quadro considerável de compositores e músicos que fizeram parte do grupo.

Nam June Paik, formado em piano clássico na Coreia, que pesquisou a música serial de Shoenberg em sua tese, parte para a Alemanha, onde em Colônia, nos estúdios da *WDR Broadcasting Corporation* conhece Karlheinz Stockhausen. Mais tarde em Darmstad Paik conhece John Cage na sua célebre conferência *Composição com Processo* (1958) (SANTOS, 2009).

Percebe-se aí como as influências de Paik, o ajudou a criar em sua poética uma estreita relação com vídeo e a música experimental. No presente trabalho essa relação se apresenta para demonstrar o quão estreita era a relação da música, artes plásticas e performance final dos anos cinquenta e sessenta. A possibilidade de interação entre a música eletrônica alemã, a música experimental norte-americana e a performance, se torna essencial para a construção de uma perspectiva de performance onde a possibilidade de assimilar formas distintas de arte ganham relevância, tanto na sua relação tecnológica quanto cênica. É a partir dessa influência estética que o trabalho irá focar seus métodos de construção de performance.

**Figura 1** - Nam June Paik performing “One for Violin Solo



Fonte: Disponível em <<http://www.see-this-sound.at/works/540>>

### 3 BASES METODOLÓGICAS PARA FUNDAMENTAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO NOS ESTUDOS DE CASO

Seguindo a sequência de conformação da nossa pesquisa e legitimando a prática criativa na performance percussiva contemporânea, iremos apresentar três estudos que serviram de referência para a dissertação. O intuito aqui é deixar claro como esses estudos abordam o método e a pesquisa em performance. Cada estudo apresentado dialoga com uma característica do processo ao qual será aplicado nos capítulos três e quatro em sua totalidade.

O termo processo criativo aqui irá ganhar a acepção vinda da teoria da arte, e muito aplicada no designer. Ele constitui-se de um desenrolar projetual podendo ser dividido em momentos: insight, elaboração, inspiração. Nas palavras da artista plástica e teórica Fayga Ostrower.<sup>14</sup>

Em todo ato intuitivo entram em ação as tendências ordenadoras da percepção que aproximam, espontaneamente os estímulos das imagens referenciais já cristalizadas em nós. Igualmente em todo ato intuitivo ocorrem operações mentais instantâneas de diferenciação e de nivelamento, e outras ainda, de comparação, de construção de alternativas e de conclusão; essas operações envolvem o relacionamento e a escolha, na maioria das vezes subconsciente, de determinados aspectos entre muitos que existem em uma situação. É sempre uma escolha valorativa visando um tipo de ordem. Parte-se, no fundo, de uma ordem já existente para se encontrar uma ordem semelhante, uma vez que se indaga sobre os acontecimentos segundo um prisma interior, uma atitude por mais aberta que seja, já orientada e, portanto orientadora. Nessas ordenações, certos aspectos são intuitivamente incluídos como relevantes, enquanto outros são excluídos como irrelevantes. Seleccionados pela importância que tem para nós, os aspectos são configurados em uma forma. Nela adquirem um sentido inteiramente novo. (OSTROWER, 1987, p. 67)

A “construção” do processo criativo aqui, seguirá a seguinte sequência: Pesquisa Artística (CANO; CRISTÓBAL, 2014) serve como suporte para o performer, desenvolvendo modelos epistemológicos que validam a ação criativa como pesquisa; A Musicologia da Performance (COOK; RINK, 2007), estabelece a relação entre performance e análise, cria a análise performativa e aplica a construção de novas performances; A Morfologia da Obra Aberta (COSTA, 2016), entra com os jargões e conceitos “estratégias de invariância”, “deriva”, “nexo morfológico” aparecem aqui como elementos cruciais para a manipulação dos eventos que ocorrem em performance principalmente relacionados a música experimental de caráter aberto e são explorados como suporte para entender o indeterminismo em

<sup>14</sup> [...] desenvolveu atividades docentes na disciplina de Composição e Análise Crítica no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Lecionou no Spellman College, em Atlanta, EUA; na Slade School da Universidade de Londres, Inglaterra, e, posteriormente, como professora de pós-graduação, em várias universidades brasileiras. Texto disponível em Instituto Fayga Ostrower <<http://faygaostrower.org.br/>>. Acesso em: nov. 2017



determinadas estruturas. Na pesquisa é utilizada dentro de uma coerência analítico/interpretativa. Como afirma Costa em suas palestras: “Quem produz morfologia é o intérprete, é no processo que a morfologia se dá” (COSTA, 2016).

Essa literatura acaba sendo de grande utilidade na conceitualização de procedimentos relacionados à Obra Aberta (ECO, 1962), ou seja, obras experimentais com notações mista e instruções diretas, onde o performer é sujeito ativo na construção do sentido musical.

Refletir sobre a construção dessa liberdade é de suma importância na pesquisa pois apresenta relações que passam despercebidas do arcabouço que adquire-se em nossa formação tradicional, como por exemplo, a problematização do conceito de improvisação, indeterminação e reflexões sobre o gesto e sua fluência interpretativa.

Delinear a complexidade que a prática na pesquisa em *performance* pode atingir, denota novos caminhos para um equilíbrio criativo/funcional entre os conhecimentos práticos e teóricos.

A Pesquisa Artística em geral, discute aspectos sobre uma teoria entre prática e pesquisa, oriundas de diversas formas de arte como Dança, Teatro, Arquitetura e encontra seu maior potencial na música nos textos de Rúben Lopez Cano e Úrsula Cristóbal.

Assim, discuti-se sobre como a Musicologia da Performance (COOK, 2006) mudou o papel do performer na música contemporânea e se tornou uma linha alternativa da musicologia tradicional, buscando questionar o texto (partitura) como base para os modelos de análise musical (COOK, 2006; RINK, 2012).

Desenvolvendo um discurso que questiona o papel ontológico sobre a “obra” (GOEHR, 1992) aliado aos conceitos da morfologia da obra aberta, apresentado por Costa (2016), criaram-se ferramentas que possibilitaram pensar um cenário onde a análise e estudo de uma peça musical acontecem a partir da investigação de suas várias execuções, através da modulação entre suas performances ao longo do tempo.

Utilizando a complexidade de processos observadas no ato da performance como motivadora de uma revisão metodológica dentro da musicologia, a análise desse estudo busca entender como o texto (partitura) é apenas uma parte do processo a ser utilizado pelo performer, um roteiro ou “script” (COOK, 2011) similar a relação existente nas artes cênicas.

Ao final, expomos dois processos criativos de performances executadas pelo autor com o objetivo de colocar em prática os conceitos vistos no universo da percussão. As peças analisadas são: *Child Of Tree* (CAGE, 1975) para plantas amplificadas e dança e *Tarrev*, umas das obras inaugurais para suporte de vídeo desenvolvida por Rafael Diniz (2015), para objetos amplificados, percussão e vídeo.

### 3.1 Pesquisa Artística

Compartilhando o mesmo interesse em fomentar a pesquisa da prática artística com as Artes cênicas, plásticas, dança e música, a “Pesquisa Artística” (*Recherche Création*) (GOSSELIN; COGUIEC, 2004); *Investigacion Artística* (CANO; CRISTÓBAL, 2014); *Artistic Research* (BAERS, 2011); vem apresentando uma interessante reformulação em seus objetos e métodos de aquisição de dados, dinamizando seus processos e apontando novas reflexões para a prática performática. Em música, vemos nos textos do Rubens Cano e Catarina Domenici o paradigma tradicional da performance musical ganhar novos direcionamentos.

Considerando a pesquisa como uma das atividades centrais na universidade, a pesquisa artística, fundamentada no entrelaçamento entre sujeito e objeto, ação e reflexão, teoria e prática, almeja ao mesmo tempo proporcionar um suporte ao artista engajado no ato de investigação e reflexão sobre a sua prática e contribuir para o conhecimento gerado pelo campo da pesquisa em geral (COESSENS, CRISPIN; DOUGLAS, 2009; BORG DORFF, 2012 apud DOMENICI, 2012, p. 176).

A pesquisa em performance musical, hoje alimentada por esses estudos, apresenta uma linha de pensamento que empodera o intérprete em diferentes níveis de atuação, surgindo para estimular o perfil do músico/pesquisador. Para Cano e Cristóbal (2014) essas características exploram:

A Reflexão contínua sobre sua própria prática artística; Pela problematização de aspectos de sua atividade artística pessoal e seu entorno para oferecer diagnósticos, análises, reflexões e soluções; Pela construção de um discurso próprio sobre sua proposta artística que ponha em primeiro plano uma argumentação sobre seu aporte pessoal a música de nossos dias; O abandono de sua zona de conforto para ingressar num âmbito cheio de interrogações e incertezas onde o músico investigador se ponha em “cheque” constantemente; Sua integração a uma espiral de produção e discussão de conhecimento que, como toda pesquisa, terminará por transformar o status quo, ou seja, as práticas artísticas hegemônicas; (CANO, CRISTÓBAL, 2014, p. 36)

A discussão sobre o processo criativo nessa perspectiva torna-se, no decorrer dessa pesquisa, algo que foi problematizado no seguinte contexto. Em Cano, percebe-se uma série de divergências na aplicação da pesquisa artística em música. Temos em seu arco processos que vão desde a “homologação” (CANO, 2015), onde toda a criação há de ser passível de catalogação por uma instituição especializada, passando pela pesquisa artística como “distinta da criação ou pesquisa acadêmica” (CANO, 2015) e chegando a um

universo divergente, remontando um histórico de cismas e tensões entre o popular e acadêmico. O autor conclui que existe um problema na ambiguidade do termo *pesquisa*, problema este que coloca a definição usual como “indagação que realiza qualquer pessoa que busca alguma informação.” (CANO, 2015). Ainda discute como uma acepção insuficiente possa definir a prática que se visa estabelecer em música.

Por *pesquisa* artística refiro-me a uma atividade acadêmica formal, praticada em instituições de educação artística superior, distinta em propósitos, princípios, métodos e resultados à criação, ensino ou gestão artística e à investigação acadêmica universitária, embora compartilhe elementos comuns. (CANO, 2015, p. 72)

O processo de definição e foco no objeto que envolve a *Pesquisa Artística* é visto por Cano como um ambiente bem mais unificador. Onde não existe a necessidade da crítica quanto aos processos criativos do trabalho científico, muito menos aos processos reflexivos dos artistas, simplesmente ela (a pesquisa) “propõe caminhos de trabalho distintos para o desenvolvimento e a transformação crítica de um campo profissional específico: a arte” (CANO, 2015).

A pesquisa artística oferece muitas direções no que se refere à concepção de processos criativos e sua expansão através da pesquisa acadêmica.

No Brasil, associações como a ABRAPEM (Associação Brasileira de Performance Musical) fomentam uma vasta temática na pesquisa sobre performance, implementando ainda mais essa modalidade como norma na prática musical.

A pluralidade das linguagens musicais a partir do século XX nos coloca, talvez mais do que nunca, diante de uma polifonia de estilos e práticas. A busca por novas linguagens musicais trouxe consigo a necessidade da criação de novas técnicas instrumentais e vocais e, conseqüentemente, novas notações. (DOMENICI, 2012, p. 173).

Cabe aqui introduzir uma discussão sobre o conceito de “obra” (GOERH, 1992). Delinear e vislumbrar uma prática de pesquisa direcionada a detalhar a dinâmica e perceber o comportamento de uma obra musical, não pela sua partitura, mas sim através dos rastros que sua montagem apresenta (CARÓN, 2012).

A partir do momento que o músico reconhece como limitado as metodologias de ensino baseadas unicamente na execução de textos clássicos e de notações tradicionais representadas na música orquestral europeia, deixamos uma gama considerável do repertório contemporâneo sem representação na formação tradicional das escolas e universidades.

O estudo da produção da música contemporânea pela ótica dialógica nos coloca diante do caráter aberto e dinâmico da prática musical, onde novas práticas de notação e performance, bem como novos estilos emergem das interações entre performer e compositor (DOMENICI, 2009, 2010, 2011a, 2011b, 2012a).

Ainda para Domenici:

A documentação e a reflexão sobre esses processos criativos contribuem para a compreensão do fenômeno musical de maneira mais ampla, considerando a experimentação como gerador de conhecimento. Nesse sentido, as interações compositor-intérprete podem ser consideradas sistemas experimentais geradores de arte e conhecimento e um contexto propício para a pesquisa artística. (DOMENICI, 2012, p. 175)

A pesquisa artística motiva também a crítica ao seu próprio método, o que pode ser considerado um perigoso o movimento de encapsulamento da pesquisa do artista, dentro do modelo acadêmico de produção de conhecimento.

A distorção na linguagem e o apelo científico legitimam essas críticas. Para Michael Bears, palavras como *disciplina*, quando observadas em sua origem etmológica “normaliza, generaliza e regula”.

O método de produção científica por vezes tende a esfriar a relação dinâmica entre o artista e seu produto, bem como fomentar um modo de pesquisa linear que foge a premissa inconstante da criação artística.

Esse tipo de preocupação reflete a sensibilidade do tema e o cuidado para não gerar processos que coloquem o fazer artístico em segundo plano.

Nessa perspectiva, a pesquisa artística se tornaria um elemento de coesão entre as pontas teoria e prática. Cano entende esse processo como uma relação entre “conhecimento conceitual versus conhecimento não conceitual”. Para ele é necessário esclarecer esses pontos.

Frequentemente se diz que as atividades não científicas, como a arte, oferecem

experiências cognoscitivas de natureza não conceitual, pré-linguísticas, pré-reflexivas, implícitas ou tácitas que resistem a serem expressas por meios verbais. Estas experiências contrastam com as experiências cognoscitivas conceituais, reflexivas, verbais e explícitas presentes na ciência. (CANO, 2015, p. 80).

A construção de uma relação binária (conceitual/não-conceitual) para o autor é “sem sentido”, pois não gera uma força que deslegitime a pesquisa artística. Ele pontua sobre a reflexão do objeto conceitual não ser limitado a *conceitos lexicais* básicos, que aparentemente reduziriam o aprofundamento do tema. “O significado de alguns elementos, incluindo as palavras, podem derivar das ações e usos específicos mais que da sua etimologia.” (CANO, 2015).

O aprofundamento dos métodos que tentam conceituar fenômenos abstratos através de “conjunturas intuitivas, padrões analógicos ou processos metafóricos” levam em consideração o estudo da inteligência emocional e subjetiva, muito usado nas ciências humanas.

A aplicação desses estudos à música está ajudando a moldar uma nova perspectiva quanto ao perfil do performer engajado na prática e a produção teórica.

### 3.2 Musicologia da Performance

Nicholas Cook evidencia outra tendência no livro “*Music – a Very Short Introduction*” (COOK, 1998), onde fundamenta um vasto estudo sobre como pensar o fazer musical de maneira unificada, refletindo sobre os valores e qualidades do fazer musical, independentemente de questões estilísticas.

Ao analisar valores culturais e sociais, o livro revela deficiências das concepções tradicionais e sugere uma abordagem inclusiva, colocando o performer como elemento comum a todas essas manifestações.

Essa revisão movimentou a crítica ao *modus operandi* da música erudita europeia e, dois anos depois, em seu artigo “Entre o Processo e o Produto: Música enquanto performance” (COOK, 2006), nos revela um material contundente e questionador sobre a universo do performer tradicional.

Acontece que, a partir do que KIVY (1995, p.278) chama de “adoração ao compositor”, o *performer*, na melhor das hipóteses, se torna um intermediário, fazendo jus à citação de Leonard Bernstein e, na pior, como um “atravessador” (GODLOVITCH, 1998, p.81): como alguém que coloca uma margem de lucro em um produto sem contribuir em nada para ele e que, por conseguinte, deveria ser eliminado sempre que possível (como na citação de Schoenberg). Assim, a única aspiração legítima do *performer* seria uma “transparência, invisibilidade ou negação de sua personalidade” (GOEHR, 1996, p.11). (COOK, 2006, p. 7)

Os problemas que envolvem a relação performer x compositor denuncia o terreno delicado onde a musicologia desenvolveu sua literatura.

A busca de uma musicologia da performance se apresenta como uma iniciativa a problematização da prática musical. John Rink, no artigo “Sobre a Performance: O ponto de vista da musicologia” (2012) trabalha sob o prisma do musicólogo tradicional, ou seja, suas inquietações estão associadas a refletir sobre a eficácia da análise musicológica hoje na prática do intérprete.

Rink coloca em cheque os modelos de análise tradicional e gera novas abordagens evidenciando características próprias a “análise para intérpretes”. (RINK, 2007).

A teoria de Rink nos ajuda a entender como podemos construir métodos de análise que estimulam a prática pessoal do performer, gerando sua viabilidade prática.

Devemos enfatizar o fato de que a "análise para intérpretes" acontece normalmente no processo de formulação de uma interpretação e subsequente reavaliação - ou seja, enquanto estamos estudando e não durante a execução. Isto não renega sua influência potencial na execução propriamente dita, nem tampouco as novas descobertas que passam ocasionalmente ocorrer durante a execução. Em geral, porém, o processo analítico ocorre no estado (evolutivo) do design e seus achados são assimilados na bagagem geral de conhecimento que sustenta, mas não domina, o ato da performance. (RINK, 2007, p. 29)

Contrastando as aplicações da análise desenvolvidas na musicologia tradicional com a construída pelo performer na resolução de suas práticas, Rink apresenta uma descrição coerente onde percebe uma necessidade de revisão no foco da análise, do texto para a performance.

Embora uma análise Schenkeriana possa detectar elegantemente uma estrutura tonal em sua complexidade hierárquica, fazer com que uma performance nela se encaixe deliberadamente, assim como tentar recriar a análise em termos de som seria duvidoso, por mais valioso que seja o conhecimento do processo e das relações implícitas na análise ao se construir uma interpretação. (RINK, 2007, p. 29)

O processo criativo, nesse caso, se estabelece na análise das flutuações temporais, dinâmicas e síntese do projeto composicional. Essa característica propulsiona a atividade do performer a imersão no projeto composicional, clareando seu processo criativo e suas escolhas.

A liberdade do intérprete é outro tema que se insere dentro das revisões que essas práticas de estudo da performance contemplam.

Lygia Goehr trabalha essa perspectiva questionando o próprio conceito de “obra”. Trabalhada no livro *“The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy*

*of Music*” (1992) e aproveitada por Cook em suas argumentações, descreve como o conceito de obra definiu as normas associadas à música clássica e normatizou toda a cadeia musical desde então.

Goehr abre espaço para uma prática musical baseada na relação intrínseca entre obra e execução, revisando assim, a função do performer no universo musical contemporâneo.

Essa dinâmica questionada por Goehr se tornou a gênese para problematizarmos o performer, repensando sua posição de intermediário, o tornando o agente ativo na construção do sentido da obra musical.

### 3.3 Morfologia da Obra Aberta

O uso da morfologia da obra aberta como fonte metodológica para a análise e criação de performances foi desenvolvido através da vivência com a música experimental (CAGE, 1975; FELDMAN, 1964; WOLFF, 1964) e o contato com o livro *Morfologia da Obra Aberta* (COSTA, 2016).

Neste, o autor apresenta uma teoria que nos oferece subsídios para entender como funciona a “forma musical enquanto resultado sonoro concreto dependente da performance para definir-se e não como sinônimo da estruturação formal proposta pela partitura” (COSTA; BRITO, 2015).

Tendo o caráter morfológico em mente pudemos assim desenvolver um sistema simples que fizeram surgir elementos para a criação de performance em obras de caráter aberto. Utilizamos essa teoria também como base para criação cênica visual, tendo em vista o caráter dinâmico que esse recurso sofre de performance a performance.

Em *Da ontologia a morfologia: reflexões sobre a identidade da obra musical*, Jean Pierre Carón, influenciado pelo texto de Goehr e os escritos de Costa, trabalham na perspectiva em entender a obra como um construto, que é desenhado no tempo a partir das diversas versões de sua performance.

Gostaríamos aqui de propor uma distinção entre ontologia e morfologia da obra musical. A atitude ontológica versaria sobre as condições que devem ser satisfeitas para que haja obra. Ela adquire a forma mais básica: o que é uma obra musical? Ou, levando em consideração a cadeia de dificuldades que mencionei acima: Onde está a obra musical? A pergunta da Morfologia é um pouco diferente. Ela versa sobre o aspecto perceptual da música e as transformações sofridas de performance a performance e a maneira como essas transformações ocorreram. Trata-se de uma questão de captar semelhanças e diferenças e sua relação com os contextos nas quais tais semelhanças e diferenças são produzidas (CARON, 2011, p.2).

Na perspectiva morfológica de Costa (2016), a obra é caracterizada por uma ambiguidade fundamental: “ao mesmo tempo em que ela determina/possui uma identidade, ela possui sempre a capacidade de derivar no campo de possibilidades.” (COSTA, 2016, p. 5).

“Entendendo que é na “deriva” que as interrelações musicais acontecem é possível estabelecer procedimentos de análise e observar seus componentes: o que muda e quando muda. Você começa a colocar em jogo todos os agentes que concorrem para que se dê aquela morfologia”<sup>15</sup> (COSTA, 2016).

O performer exerce uma importância crucial nesse processo, pois é ele que diante da “deriva morfológica” alimenta e, por assim dizer, gera a manutenção de um determinado projeto composicional. Costa apresenta, com essa teoria, a morfologia como parâmetro principal para observar a forma de uma obra em sua permanência. A composição é observada sob uma perspectiva sistêmica que se adequa as contingências estabelecidas dentro de um determinado contexto, sua montagem.

A partir do estudo da morfologia, temos a perspectiva de entender um projeto composicional a partir da mutação de sua estrutura, podendo ser usada para inserir no performer a possibilidade de combinar impressões passadas à criação de sua versão presente.

Utilizaremos nesse trabalho o conceito de “estratégias de invariância” e “nexo morfológico” como ferramenta terminológica para descrever qualitativamente as estruturas de uma performance. É possível através dessa terminologia nos referirmos aos elementos ou gestos que são inalterados, ou invariantes e ao mesmo tempo perceber a conexão entre a presença desses diferentes eventos ou gestos nas diversas performances observadas, estimulando assim a reflexão sobre a coerência do seu seu nexo.

A estratégia de invariância é definida por Costa como:

...o conjunto de atitudes deliberadas propostas por uma autoridade (um autor, um regente, um diretor, um líder, etc.), na forma de um conjunto de regras e/ou procedimentos, que visem a repetição, a cada execução, de determinados itens considerados parte essencial da morfologia de uma peça<sup>16</sup> (COSTA, 2016).

Através dos conceitos apresentados temos um ponto fixo a ser observado numa peça de característica aberta. A invariância no texto do autor é estabelecida através da relação composicional, entre compositor e o meio onde ele irá grafar sua composição. No nosso caso,

<sup>15</sup> Trecho extraído da palestra de lançamento do livro “Morfologia da Obra Aberta” que aconteceu durante a programação do Fórum de Etno/Musicologia do PPGM da UFPB entre: 18 e 19/08/2016. Gravação de áudio feita pelo autor.

<sup>16</sup> Idem.



perceberemos as estratégias de invariância através da análise da performance. Observando nesse caso gestos recorrentes e refletindo sobre sua razão criativa.

Partindo para o conceito de nexo apresentado por Costa, temos:

A obra musical poderia ser entendida como um “nexo” cujos limites morfológicos oscilariam em função da observância de regras próprias a seu projeto, irritações externas e fatores temporais, projeto que poderia ser entendido como um todo cuja organização interna, bem como as zonas de imprecisão ao redor de cada objeto musical, forneceria um modelo sistêmico: um todo formado por elementos e que é definido não pela simples somatória destes, mas pelo modo como está determinado seu comportamento, o qual serviria para diferenciar o “sistema/obra” de um entorno de comportamento diverso, articulando-se a este graças a diferenças de complexidade e função<sup>17</sup>. (COSTA, 2016)

A contextualização dos estudos acadêmicos recentes, que colocam o performer como cerne da produção musical, influencia profundamente as próximas etapas desse trabalho. Pelo fato da percussão conter uma grande variedade de formatos distintos, a demanda dentro do repertório experimental da segunda metade do século XX, pode auxiliar o desenvolvimento de métodos que aproximem o músico tradicional do experimental. Tanto na perspectiva de manutenção do repertório, como na criação do processo criativo, que agora se reserva a função de estabelecer as conexões necessárias para que se possa entender e executar as duas peças propostas no estudo de caso, levando em consideração não somente o momento da sua execução, mas todo o histórico performático, sua análise e preocupação estética.

### **3.4 Produzindo processo criativo na performance percussiva contemporânea**

---

<sup>17</sup> Idem.

A partir desse momento, podemos utilizar os recursos vistos na aplicação da análise a performance, ou seja, dialogando com o processo de construção musical o qual provoca uma reflexão sobre como abordamos um projeto composicional. Definido o tipo de performance empregada no nosso trabalho como sendo uma síntese do que foi visto, até então, na dissertação, conseguimos a partir dessa premissa estabelecer um norte interpretativo e estético para a construção das nossas performances. A partir da utilização das técnicas de análise interpretativa, noção de “*script*”, presentes na Musicologia da Performance e a percepção das invariâncias e do nexos morfológico do projeto composicional, oriundas da Morfologia da Obra Aberta, será trabalhado dois exemplos de análise orientadas a performance. Mixando abordagens de Rink, Cook e Costa, podemos desenvolver então os eventos que conduzem nosso processo criativo.

As obras analisadas serão *Child Of Tree* (CAGE, 1975) e *Tarrev* (DINIZ, 2016). A escolha dessas obras parte da nossa experiência em sua execução, que resultaram interessantes resultados e foi um dos motivadores da construção dessa pesquisa. Objetivamos também demonstrar a necessidade de uma “análise anterior”(RINK, 2007) no processo de construção da performance, demonstrando assim como podemos utilizar a análise como ferramenta de criação performática.

Cabe salientar aqui, a similaridade de ambas as peças no que se refere ao referencial visual na sua mediação, mesmo contendo uma partitura aberta e parcialmente improvisativa em seu conteúdo. *Child of Tree* (CAGE, 1975) foi composta como guia para uma apresentação de dança e *Tarrev* (DINIZ, 2015) propõe uma interação com as imagens em vídeo. Tal característica nos força a pensar o processo de continuidade de uma performance como algo muito mais dinâmico. O grande número de vídeos publicados no youtube da obra *Child Of Tree* (CAGE, 1975), nos oferece um terreno de avaliação também muito amplo para podermos questionar gestos e decisões, principalmente pela ótica da peça ser um roteiro aberto para interpretação improvisada.

Em *Tarrev* (DINIZ, 2015) somos provocados a interagir com o visual, o grafismo em movimento. Essa característica em performance nos revelou um método de abordagem e construção que converge a percussão com a vídeo arte, os processos de produção de sentido são estabelecidos e a narrativa fílmica do cinema experimental é colocada em jogo.

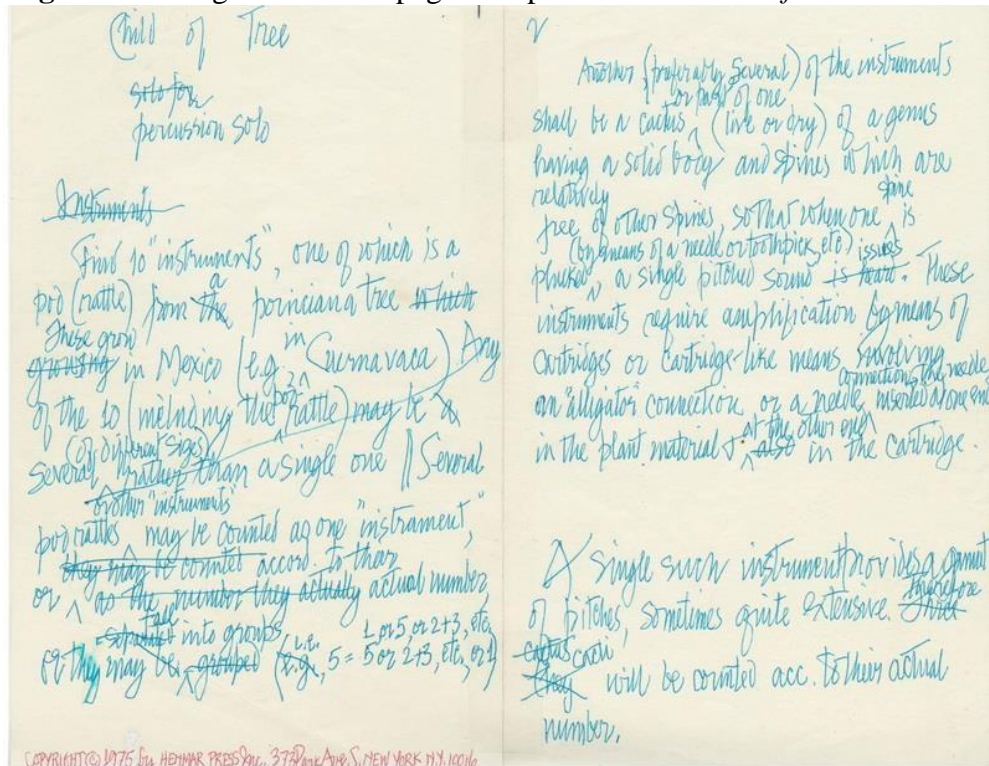
#### 3.4.1 *Child Of Tree*: Performance de Ch Malves<sup>18</sup> e Candice Didenot.

---

<sup>18</sup> Nome artístico do autor Carlos Henrique de Moraes Alves

A partitura de *Child Of Tree* (CAGE, 1975) é um manuscrito, uma instrução para o performer, escrito de forma corrida. Apresenta uma série de rasuras e ideias descartadas ou corrigidas, tudo no mesmo espaço, quase como se fosse um esboço que por ventura tivesse sido lançado como partitura final.

**Figura 2** - Fotografia de uma página da partitura de *Child Of Tree*



Legenda: Página 1 da partitura de *Child Of Tree*, Editada por HENMAR PRESS.

Fonte: O autor (2017).

Como visto na imagem, a partitura dessa obra foge totalmente à notação tradicional com a qual o percussionista comum está acostumado a trabalhar, bem como sua proposta musical coloca o músico em contato com a situação de criar em estruturas abertas, proporcionando um ótimo estudo para observar a construção criativa do performer para o repertório de improvisação em estrutura indeterminada. Christopher Shultis, em um dos poucos artigos disponíveis sobre essa obra, relata que *Child Of Tree* é um “ponto de vista ideal para quem quer aprender sobre como Cage usou operações de acaso” (SHULTIS, 2000, p. 94) e ressalta que a partitura de Cage é uma instrução para o próprio performer assumir a produção de sua partitura musical. Resumidamente a peça é criada com a seguinte estrutura: dez objetos vegetais distribuídos num intervalo de oito minutos. Sorteamos a quantidade de partes, a quantidade de instrumentos em cada parte, o tempo de execução de cada instrumento e a ordem que os instrumentos aparecerão. Vale lembrar que a única exigência é a presença do

cacto e da vagem de flamboyant, ambos amplificados. Os outros oito instrumentos de origem vegetal são de escolha livre. Esse processo está muito bem relatado no artigo “*Cage and Chaos*” (2000).

Após o processo de conformação da partitura de execução, a “performance é uma improvisação” (CAGE, 1975, p. 4). É justamente sobre essa indicação que se debruça boa parte da nossa análise performativa: Como entender quais escolhas poderiam potencializar a performance/improvisação? A partir da articulação das três metodologias apresentadas chegamos a uma resposta.

Seguindo esse pressuposto, a morfologia da obra aberta nos orienta a observar as estratégias de invariâncias como um constructo que define a identidade da obra em cada execução. Na performance de uma obra aberta ela só é perceptível no tempo, através da análise de suas várias performances. Definiremos o guia de elementos que serviriam como norteadores da nossa versão a partir da “análise anterior” (RINK, 2007, p. 27) Uma das fontes foram notas de programa de versões passadas que revelaram informações úteis acerca da articulação da peça, ou sobre a abordagem que determinado performer utilizou na sua versão.

A nota do programa escrita pelo percussionista Samuel Salomon, que desenvolve diversas interpretações das obras de Cage para Percussão, apresentava interessantes informações sobre a abordagem que o compositor revelava sobre suas obras. Além de apresentar a estrutura descrita na partitura, ele destaca em entrevista com John Cage a indicação sobre o resultado sonoro da “improvisação” que está para ser feita, e deixa explícito que “a improvisação não deve ser baseada em gosto ou memória, porque não sabemos quais instrumentos serão usados.”(CAGE, 1982). Solomon também destaca uma indicação na partitura que recomenda “clarear a estrutura do tempo através dos instrumentos” (CAGE, 1975, p. 7).

Esses dois trechos nos deram a ideia de como pensar a estrutura da peça. Utilizamos a maneira como Cage esboça a qualidade da improvisação em Solomon e sua ideia de deixar clara a estrutura temporal da peça por meio do uso dos instrumentos como mote norteador para nossa performance, ou seja, teríamos que criar uma improvisação baseada num gestual atípico para o instrumental que iríamos utilizar e marcar precisamente as mudanças temporais entre cada instrumento com mudanças firmes. Domenici (2012), quando relatou o preparo da peça *Intervenções Para Piano Expandido Interfaces e Imagens*, revela a “construção de sentido” como um dos elementos essenciais para o performer guiar os rumos do seu trabalho.

A escolha da palavra “sentido” ao invés de “significado” neste trabalho justifica-se pela problemática trazida pela acepção mais comum de “significado”, a qual prevê a correspondência entre significante e significado, e sua relação com a ideia da partitura reificada. O texto tomado como depositário das intenções do compositor implica em um significado pré-constituído localizado na notação, nos remetendo ao paradigma tradicional da performance musical (DOMENICI, 2012, p. 172).

Essa noção nos possibilitou ir além na avaliação e construção do nosso gestual sonoro a partir da partitura e junto com o estudo teórico da Morfologia da Obra Aberta (COSTA, 2016) pudemos desenvolver uma ferramenta metodológica para analisar o gestual utilizado em outras versões dessa obra, dispostas ao longo do tempo, e a partir da análise comparativa entre as performances de *Child Of Tree*.

O método consistiu na coleta dos áudios de vídeos mais visualizados publicados na internet. Escolhemos o trecho que queríamos investigar (no caso a sessão Cactos), retiramos o áudio e a partir de uma comparação visual (espectrômetro) e sonora catalogamos os elementos mais recorrentes. Tal coleta nos ajudou a entender a realidade da peça tocada, foi possível observar a morfologia da obra em relação a partitura e as suas diferentes versões. Essa técnica se mostrou útil na definição das escolhas e estratégias que aplicaríamos na nossa versão.

Podendo ter uma ideia de como a obra se comporta em seu contorno formal ao longo dos últimos anos e quais elementos eram utilizados com mais frequência poderemos cruzar esses resultados com a noção de “improvisação” (indicada por Cage em entrevista na bula de Solomon) e avaliarmos os níveis de abstração do gestual utilizado pesando a presença ou não de gestos rítmicos tradicionais da música ocidental nessas outras versões. Percebemos que, no universo das performances de *Child Of Tree*, muitas similaridades gestuais eram recorrentes, trazendo à tona problemas sobre a diversidade morfológica que a peça originalmente se propunha a promover.

Detectando os gestos mais comuns (clichês) construímos alternativas ao contorno regular dessas performances conectando nosso anseio criativo com a diversidade do resultado sonoro que a improvisação, prevista pelo compositor, teria que implementar. Sobre a responsabilidade do performer em Cage e como ele realmente tende a se comportar numa situação de liberdade, Costa coloca:

Os resultados empíricos desse tipo de proposta nos são especialmente interessantes, pois os intérpretes, uma vez libertos da função de responder de forma objetiva e inequívoca a uma partitura acabada, eram levados a realizar a performance, na melhor das hipóteses, problematizando a forma; na pior, negligenciando completamente a proposta, substituindo-a por clichês de improvisação que o compositor considerava intoleráveis, como está muito bem documentado. De fato, tais liberdades cedidas ao intérprete acabaram tendo um preço. Cage logo percebeu que nem todo intérprete tinha condições de realizar os objetivos daquele tipo de proposta, seja por uma questão de despreparo técnico, seja por ignorância em

relação ao procedimento, ou mesmo por má-fé (COSTA, 2016, p .70).

A Morfologia da Obra Aberta surtiu muito efeito na elaboração e investigação do sistema que iríamos empregar para a nossa “improvisação”.

Após analisar e cruzar o gestual da seção Cacto em nosso estudo, percebemos que o gesto mais utilizado nos vídeos analisados era o “pinçado”: tocar fazendo vibrar a ponta do espinho do cacto com a ponta do dedo. Nesse gesto os dez dedos das mãos podem ser usados simultaneamente, tornando-o muito rico em sonoridade.

Através da análise realizada detectamos algumas ocorrências desse elemento em performance e muitas vezes esse gesto era empregado não na sua intensidade máxima, mas como um crescente, iniciado por um momento de silêncio, seguindo com “pinçadas” espaçadas caminhando para sua densificação retornando por fim ao estado inicial. Esse contorno era o mais evidente, lembrando uma forma em “arco” bastante perceptível nas apresentações de “improvisação livre”. Essa condução não condiz com a forma enérgica e tumultuada com a qual a partitura foi escrita e serviu para decidirmos qual direção tomar acerca do contorno dinâmico na nossa versão.

A sonoridade extraída do cacto remete a uma textura aquosa e serena, bem suave em relação ao perfil visual perigoso que o instrumento apresenta. Observando esse gesto e pensando no conflito presente na partitura original, pudemos elaborar uma alternativa ao uso constante da “pinça”, utilizando a “fricção” como gesto condutor na performance do cacto, definido isso, além da planta Coroa de Frade, utilizamos outro cacto com espinhos mais longos e finos, conhecido como Mandacarú e assim termos mais diversidade timbrística.

**Figura 3 - Fotografia de um Cacto**

Coroa de Frade



Fonte: O autor (2017).

**Figura 4** - Fotografia de um Cacto Mandacarú



Legenda: Cacto Mandacarú com o detalhe dos espinhos mais finos.

Fonte: O autor (2017).

A “fricção” além de ser pouco utilizada nas versões analisadas, talvez por apresentar menos impacto sonoro que a pinça, onde a energia do ataque é menor, nos dava duas opções de variação: 1) Pressionando, podendo gerar tensão ao balançar o espinho. 2) Percorrendo lentamente de forma contínua sua extensão. Esse gesto não funcionaria sonoramente se não tivéssemos valorizado a amplificação pressuposta na bula original, nesse caso, utilizamos dois microfones de contato, um em cada cacto, ligados a uma mesa de som com boa pré-amplificação deixando o terreno livre para quebrarmos o tom sereno, silencioso e comedido que observamos em muitas versões, muito provavelmente pela associação da figura de Cage ao Zen-Budismo. Peças como *0'00''* (CAGE, 1962) e *One3 = 4'33'' (0'00'') + [G clef]* (CAGE, 1989) também apresenta a amplificação como ferramenta na poética do silêncio, a “ação pela não-ação”, e nos mostra uma dinâmica voltada a procedimentos comuns, como uma ação arbitrária ou uma apreciação de feedback, vistos nas peças citadas.

Tal ambiente interpretativo favoreceu as escolhas gestuais nesse trabalho, potencializando os recursos que a amplificação proporcionou à sonoridade e à expansão das técnicas percussivas aplicadas ao cacto, suprimindo ataques e gestos duros em função da minimização gestual com o máximo de amplitude sonora. Esse efeito visualmente gerou um contraste cênico interessante ao público: muita densidade sonora e pouca ação corporal por parte do percussionista.



**Figura 5** - Fotografia de um momento da Performance de *Child Of Tree*



Legenda: Performance de *Child Of Tree* executada por Ch Malves e Candice Didenot

Fonte: O autor (2017).

Enriquecendo a versão analisada<sup>19</sup> com a presença da artista do corpo Ma. Candice Didonet, desenvolvendo uma coreografia seguindo processo criativo semelhante ao que estabelecemos para a parte musical: instruções da partitura original e, em vez de instrumentos, foram utilizados dez gestos desenvolvidos por Merce Cunningham dispostos pelo cenário. Esse formato foi fiel à origem da peça, que serviu muitas vezes como trilha sonora dos espetáculos de dança do Merce Cunningham. Como John Cage não estabelecia nenhuma conexão direta entre seus sons e a coreografia de Cunningham, optamos por produzir o mesmo procedimento, trabalhando paralelamente nossas partes, nos encontrando para discutir o processo mas sem nenhum tipo de ensaio prático, até a hora da execução.

#### 3.4.2 *Tarrev*: Performance de Ch Malves, Rafael Diniz e Matteo Ciacchi

*Tarrev* (DINIZ, 2015) é uma peça com roteiro prescritivo em consonância com um suporte audiovisual. Diferente do que foi feito posteriormente em *Science Fictions Sceneries* (2017) apresentado no capítulo 4, *Tarrev* não estabelecia uma interação entre som e vídeo, somente a relação de mediação unilateral onde só o som interage com o vídeo. Mesmo assim, sua construção utilizando a “análise anterior” estabelecida na sonoridade do vídeo, o trabalho

<sup>19</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=m0-6fXZJ4qU&t=33s>>. Acesso em: nov. 2017.



em grupo e a noção de nexu morfológico desenvolvido por Costa, nos trouxe subsídios para construir nossa sonoridade e os eventos que iriam compor a articulação entre percussão, eletrônica e vídeo arte. Escolhemos essa peça para demonstrar a prática da análise performativa por apresentar relações que foram ampliadas no nosso estudo de caso. A videoarte aqui se torna um dos nossos maiores objetos de interlocução. Iremos analisar o roteiro e o vídeo de duas versões de sua performance, uma fixa em vídeo e outra ao vivo interpretada a partir dos estímulos audiovisuais.

**Figura 6** - Fotografia de um fragmento do vídeo de *Tarrev*



Fonte: O autor (2017).

## Roteiro Sonoro por Rafael Diniz:

A ideia da peça é a interação com imagens editadas (por mim) de dois filmes do cineasta Húngaro Bèla Tarr. Algumas cenas dos filmes Kárhozat (condenação) de 1988 e Sátántangó de 1994 são manipuladas de maneira em que se alcance correspondências musicais que sejam interessantes para a nossa proposta performática. Assim, levamos em consideração aspectos como continuidade, direção, textura, redundância, repetição (loop) e etc.

Por exemplo, algumas cenas são discretamente modificadas para que a própria continuidade contida na cena gere um tipo de gestualidade. As cenas contínuas podem sugerir gestos fortemente direcionais, como um deslocamento de câmera de um ponto a outro; ou podem também sugerir gestos com uma continuidade redundante, como as imagens da menina caminhando (DINIZ, 2015).

## Partitura de execução para a performance em 16 de março de 2016:

### 1ª parte

\* Drone cromático (cluster) de com baixas frequências (pulsações simultâneas). por ex. C#-D-D#-E;

\* Modular saturação (ganho);

\* Pouco ou nenhum reverb

### 2ª parte

\* Começar a partir do drone da primeira parte;

\* Oscilar entre a região mais grave (rítmica);

\* Criar textura caótica que se relacionando com as imagens;

### parte b

\* Transpor para uma região aguda.

\* Ir aos poucos deixando mais agudo ainda usando o pitch shift;

\* Atacar com a mão livre (direita) outros clusters ou notas isoladas mais agudas

\* Muito reverb

### 3ª parte

\* Oscilar um cluster entre a rítmica e a região frequencial

\* Muito reverb

### 4ª parte

\* Usar apenas o ruído branco;

\* Clusters com as frequências salientes numa região aguda;

\* Deixar pressionada a mão esquerda em um cluster mais grave duramente todo o

trecho;

\* Atacar com a mão direita outro cluster mais agudo a partir do ritmo das imagens;

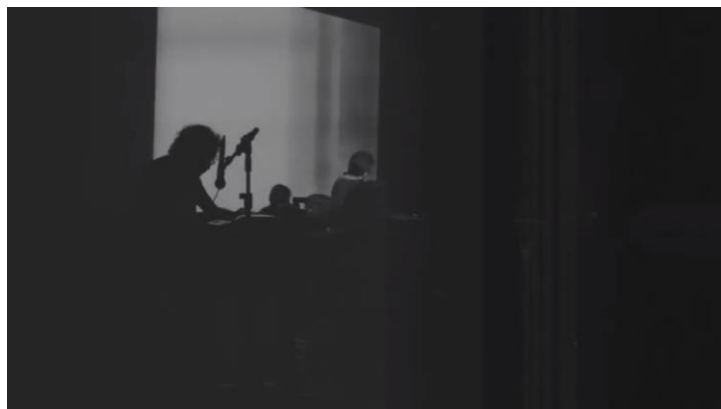
As indicações sonoras apresentadas no roteiro acima, foram construídas pensando na utilização de um sintetizador como instrumento principal. Na nossa versão adaptamos essas indicações ao set de percussão. Utilizando o mesmo procedimento de “análise anterior” (RINK, 2007, p 12) estabelecemos um “tom” para nossa sonoridade, esse tom foi comparado com a ideia disposta no vídeo e na perspectiva narrativa apresentada pelos filmes originais, aplicadas aos parâmetros proposto pelo compositor “continuidade, direção, textura, redundância e repetição” (DINIZ, 2015). Avaliando a textura dos filmes do diretor Béla Tarr, podemos perceber o uso constante da textura sombria com uma narrativa existencialista. Essa informação foi utilizada na escolha do set de percussão, que compreendeu o uso de objetos amplificados, radio com *circuit bending*<sup>20</sup>, pedal de delay, uma série de gravações sobrepostas disparadas por celular e uma mesa de som.

**Figura 7** - Fotografia de um detalhe do set de percussão em *Tarrev*



Fonte: O autor (2017).

**Figura 8** - Registro fotográfico de uma performance ao vivo de *Tarrev*



Fonte: O autor (2017).

<sup>20</sup> Circuit Bending é uma técnica de manipulação eletrônica, usada para modificar ou alterar qualquer componente de um dispositivo eletrônico a fim de fazê-lo criar outras características. Similar à ideia de hackear um dispositivo.

No quadro a seguir iremos organizar melhor, a ordem e os gestos compostos no roteiro original e nossa construção percussiva.

**Quadro 1** - Equivalente entre roteiro e gesto interpretativo (Percussão)

<b>Roteiro Original</b>	<b>Gesto Interpretativo (Percussão)</b>
1ª parte	
Drone cromático (cluster) com baixas frequências (pulsações simultâneas). por ex. C#-D-D#-E;	Objetos amplificados, gestos longos e lentos em dinâmica baixa porém crescendo através do <i>knob</i> de intensidade do canal na mesa de som.
Modular saturação (ganho)	Crescente criado a partir do ganho da mesa de som, possível microfonia
Pouco ou nenhum reverb	Microfonia
2ª parte	
Começar a partir do drone da primeira parte	Objetos amplificados gestos curtos e rápidos, dinâmica baixa, efeito orgânico.
Oscilar entre a região mais grave (rítmica);	Sobreposição de samples no celular, aumento da intensidade na mesa de som
Criar textura caótica que se relacionando com as imagens;	Radio com circuit bending, explorando regiões agudas sem muita alteração rítmica
parte b	
Transpor para uma região aguda	Condução do controle do radio através das frequências baixas
Ir aos poucos deixando mais agudo ainda usando o pitch shift;	Diminuir a intensidade do radio, estabelecer uma mudança para o agudo e aumentar a intensidade da mesa de som
Atacar com a mão livre (direita) outros clusters ou notas isoladas mais agudas	Manter o radio, ligar os samples sobrepostos no celular
Muito reverb	Mantem o gesto e adiciona o reverb presente na mesa
Oscilar um cluster entre a rítmica e a região frequencial	Mantem o gesto anterior e aumenta gradativamente a intensidade do reverb
Muito reverb	Saturação
4ª parte	
Usar apenas o ruído branco	Acrescenta delay e mantém a saturação
Clusters com as frequências salientes numa região aguda;	Usando o mesmo material sonoro residual, oscilar o feedback do delay
Deixar pressionada a mão esquerda em um cluster mais grave duramente todo o trecho	Usar microfonia gerada através do delay e manter uma sequência de gestos regulares através dos objetos amplificados, intensidade alta
Atacar com a mão direita outro cluster mais agudo a partir do ritmo das imagens	Acompanhar o ritmo das imagens, esperar o fim.

Fonte: O autor (2017)

Finalizando essa etapa, guardamos a experiência do fazer percussivo interligado às demandas expostas pelo projeto composicional. O afastamento dos instrumentos “clássicos” no naipe, ao mesmo tempo em que nos força a pensar novas articulações, amplificam nossa expressividade no sentido do pensar mais com menos. O recurso eletrônico nesse caso se mostra um artefato indispensável para a performance. Com a amplificação, oriunda de um

microfone de contato e uma mesa de som, podemos explorar o extremo da amplificação, gerando um ruído visual sonoro interessante. Como visto também na execução de *Child Of Tree*, a possibilidade de você criar gestos de pouco contraste visual, mas com intensidade sonora alta, leva a uma experiência perceptiva pouco explorada na percussão tradicional sem amplificação, onde a intensidade sonora está diretamente ligada a intensidade do movimento corporal.

A partir desse momento, iremos expandir a pesquisa para técnicas “extra-musicais”. Trantando a concepção de Gesto Cênico como elemento narrativo, iremos experimentar as relações da prática corporal do teatro na montagem da obra ?*Corporel*. Através de oficinas experimentais conduzidas por uma diretora de cena, foi desenvolvido um trabalho de consciência corporal e construção de personagem. Na sequência a narrativa cênica será explorada junto com a mediação tecnológica, representada na composição *Science Fiction Sceneries* a partir da articulação entre performance e vídeo, utilizando um algoritmo de interação desenvolvido durante o decorrer dessa pesquisa.

## 4 ESTUDOS DE CASO I : GESTO CÊNICO APLICADO NA MONTAGEM DE ?CORPOREL (VINKO GLOBOKAR, 1985)

### 4.1 Amplificando o Gesto Cênico

Embora saibamos que a Percussão se tornou na contemporaneidade o terreno do pós-instrumento (STENE, 2014), isso não seria suficiente para chegarmos a uma prática condizente com o conceito. Precisamos, para isso, explorar como se operam as demandas que constituem a performance contemporânea. A compreensão do projeto composicional em sua síntese maior está associada à compreensão do corpo e o modo como ele irá articular determinados elementos musicais. Nesse capítulo iremos focar no recurso conhecido como “Gesto Cênico” como possibilidade de expansão da performance percussiva através de recursos “extra-musicais”.

Trabalhos desenvolvidos por percussionista como Campos, Traldi e Manzolli (2007) e Chaib (2011), mencionam algumas abordagens reveladoras de como é possível observar o gesto corporal numa ação performática musical.

Chaib (2011) faz uma avaliação do gesto a partir da noção de *atitude*. Através desse estudo, tenta perceber como a atitude, amplifica ou reduz o impacto de uma ação. Campos, Traldi e Manzolli (2007) desenvolvem os conceitos apresentados a partir da definição de gesto do percussionista Frank Kumor (2002), “movimentos com significados” (CAMPOS; TRALDI; MAZOLLI, 2007). A partir do mapeamento dos gestos foi desenvolvido uma tipologia que apresenta o Gesto Musical e o Gesto Interpretativo como dois grandes grupos. O Gesto Musical se refere à sonoridade percebida: glissando, acordes, escalas, notas longas, curtas. O Gesto Interpretativo refere-se ao movimento gerado pelo corpo do intérprete que pode ser incidental ou residual.

O artigo desenvolvido por Campos, Traldi e Manzolli (2007), insere no campo do Gesto Interpretativo o conceito de Gesto Interpretativo Cênico. Essa definição é de grande utilidade para a consciência do percussionista, no que se refere às potencialidades e atributos que a prática contemporânea provoca. Um dos grandes motivadores para a criação desse conceito foi um problema recorrente na formação acadêmica do percussionista, a falta de contato com o corpo. Como os autores colocam:

A inclusão da ação cênica em trabalhos para percussão e a performance com desafio técnico não é ainda parte do padrão curricular de percussionistas. [...] ao se operar com tais conceitos, a aproximação dos intérpretes com essa nova linguagem musical,

aprimorando assim sua postura interpretativa ao se confrontarem com GCs utilizados na obra *Paticumpatá*. Tais aspectos potencializam o estudo das relações entre o movimento físico do intérprete com significado autônomo e, eventualmente, dramático (CAMPOS, 2007, p. 38).

Campos, Traldi e Manzoli (2007) ao apresentarem a definição de “Gesto Interpretativo Cênico” apontam alguns problemas que o percussionista tradicional desenvolve ao se defrontar com a possibilidade do uso dos gestos musicais previamente pensado e incluso no ato da performance.

Evidencia ainda que “tais aspectos potencializam o estudo das relações entre o movimento físico do intérprete com significado autônomo e, eventualmente, dramático.” (CAMPOS, 2007, p. 38), porém muitas vezes, pelo pouco contato com o trabalho corporal, carecem de aproveitamento do recurso.

“Problemas de interpretação e performance imprecisas surgem quando o percussionista é requisitado a produzir Gestos Cênicos descritos pelo compositor. Isto ocorre porque o percussionista é geralmente treinado com a visão de potencializar o Gesto Interpretativo necessário na técnica de execução do instrumento. Ele não é treinado para movimento planejado. A adição do Gesto Cênico como um elemento da performance acaba, muitas vezes, por confundir o percussionista e, portanto, representa um problema de interpretação teatral e musical.” (CAMPOS, 2007, p. 4)

Na literatura musical, importantes trabalhos já foram produzidos conectando o teatro as práticas percussivas. A dissertação do percussionista Daniel Serale (2011) trata do repertório brasileiro para percussão solo envolvendo música e teatro. Nesse trabalho são apresentadas ideias sobre o Teatro Musical (*Musical Theater*), o Teatro Instrumental e o Teatro musical no Brasil. Além de uma importante fonte de referência sobre repertório brasileiro nessa área, fica explícita a necessidade de uma aproximação entre música e as artes do corpo, como forma de expandir a qualidade da prática percussiva, almejando também a formação e contato maior com o público.

A aproximação com escritores de teatro, também pode ser vista no trabalho da percussionista Daniela Oliveira (2016), que utiliza as ideias do teatrólogo Antonin Artaud para o uso da voz em obras instrumentais teatrais. Investigando o repertório que articula voz e percussão, Daniela apresenta importantes abordagens, destacando a liberdade e desprendimento necessários ao percussionista na aquisição na fluência nesse tipo de repertório.

Outro recente trabalho envolvendo percussão e teatro veio compor a literatura sobre o tema, a dissertação de Paulo Zorzetto (2016) faz também um paralelo entre percussão e voz, utilizando o conceito de Música-Teatro desenvolvido por Hansen (2014). Em seu trabalho,

Zorzetto (2016) cria uma relação vocal/musical a partir da fonoaudiologia, desenvolvendo uma ferramenta de articulação fonética, o Modelo Vocal para Percussionistas (MVP).

Nesses três trabalhos é possível notar *Corporel* (GLOBOKAR, 1985) como peça referencia para prática corporal do percussionista. Essa perspectiva corrobora com a necessidade percebida nessa pesquisa em estreitar e desenvolver um repertório de ferramentas para a aproximação do percussionista aos recursos corporais presentes no Teatro, como método para acessar as diversas nuances corporais presentes na obra.

Nesse aspecto essa dissertação irá introduzir mais uma camada na literatura sobre o tema, como forma de aprofundar-se, no atributo gestual que conduz o performer durante o período de preparação do corpo. Para isso fomos buscar no conceito de “gestus” desenvolvido por Bertold Brecht uma interessante fonte de trabalho.

Quando Brecht toma para si a noção de Gestus, ele se detém especificamente no segundo nível de gestualidade, determinado pela relação dos homens em sociedade. E é a partir das relações sociais que se deve distinguir o Gestus da simples gestualidade. Assim, o Gestus se refere àqueles gestos que se articulam com a rede de conexões sociais que sustentam as relações entre os homens. Essa rede de relações se efetiva em gestos e atitudes usados pelo homem comum, em uma gama de gestos relativos a diferentes situações sociais. Mas para entender o Gestus como procedimento social é preciso demonstrar todos os modos como ele se atualiza na cena, desde o trabalho gestual do ator, em relação com a platéia, até a escolha do tipo de gestualidade que servirá como modelo de trabalho (NETO, 2009, p. 2).

Essa imersão na realidade gestual criada por Brecht traz à tona uma excelente forma de abstração do trabalho com o corpo. Sua forma de abordagem nos leva a uma consciência primária dos nossos gestos em técnicas utilizadas na preparação dos atores. O resultado desse processo tende a levar o performer a uma sensação de “distanciamento” entre seu gestual comum e o que ele pretende atingir em performance.

A teoria do distanciamento é, em si mesma, dialética. A tornar estranho o anular da familiaridade da nossa situação habitual, a ponto de ela ficar estranha a nós mesmos, torna em nível mais elevado esta nossa situação mais conhecida e mais familiar. O distanciamento passa então a ser a negação da negação; leva através do choque do não-conhecer ao choque do conhecer. Trata-se de um acúmulo de incompreensibilidade até que surja a compreensão. Tornar estranho é, portanto, ao mesmo tempo tornar conhecido. A função do distanciamento é a de anular a si mesma (FURTADO, 1995, p. 17).

“Brecht não buscava apenas a apresentação das conexões inter-humanas individuais, e sim as determinantes dessas conexões...” (POTY, 2013, p.1). Por essas “determinantes” entendemos se tratar dos mínimos processos de análise e escolhas que antecedem a conformação de uma performance musical.



Ilustrando esse procedimento iremos aplicar esse conceito na montagem da obra *?Corporel* (GLOBOKAR, 1985) que além da preparação utilizando o processo metodológico apresentado nesse texto, foi acrescentado exercícios de criação gestual desenvolvidos por Stanislavsky (1964) referência nas artes cênicas pelo seu método imersivo na construção da personagem e Jacques Lecoc (1987) desenvolvedor do teatro mímico, que apresenta uma série de exercícios para o desenvolvimento e percepção do gesto. Orientados pela diretora de cena Nyka Barros, vinda do teatro e da performance art, demonstraremos o processo de criação interdisciplinar para ajudar a romper diversos problemas relacionados ao estudo do gesto presentes no universo do percussionista, como apontado por Campos (2007).

Ao focarmos no desenvolvimento do gesto cênico na ação do percussionista estamos querendo dar luz ao processo criativo voltado à preparação corporal. A interdisciplinaridade nesse caso, se torna uma ferramenta necessária para podermos entender como o gesto pode ser guiado e transformado pelo universo percussivo.

#### 4.2 *?Corporel* (Vinko Globokar)

Aqui apresentamos os procedimentos envolvidos no estudo do corpo e o caminho percorrido na construção da personagem<sup>21</sup> que serviu ao nosso processo de preparação da peça *?Corporel*. Visamos estimular uma relação entre o performer músico e o performer cênico servindo aos interesses da peça e de nossa pesquisa onde propomos uma abordagem alternativa ao processo criativo do percussionista. Para isso criamos uma oficina de experimentação que contou com a colaboração da diretora de cena e atriz Nyka Barros, apresentando e discutindo estratégias e soluções oriundas dos livros “Teatro do Movimento e do Gesto” de Jacques Lecoq (1987) bem como a “Construção da Personagem” de Constantin Stanislavsky (1964) que serviram como invólucro para nossa prática/poética.

Seguimos o trabalho enfatizando as rotinas que guiaram nossa preparação corporal, as técnicas utilizadas para explorar os gestos e articulações propostas na peça, bem como as impressões obtidas em sua execução.

---

<sup>21</sup> A personagem aqui descrita é definida como uma alegoria de como nós percussionistas podemos nos distanciar da nossa fisicalidade natural e buscar novas maneira de ver o corpo. Essa questão nos foi colocada durante a comunicação no I congresso brasileiro de Percussão na Unicamp/2017 a ponto que muitos percussionistas presentes se incomodaram com a ideia da “Construção da Personagem” como algo que o afastaria o músico da sua identidade real. O que está em jogo aqui é a estratégia para se chegar a um resultado, o que no nosso caso funcionou bastante como processo de desconstrução e análise do corpo em cena, como explicaremos no decorrer do capítulo.



A partir da partitura temos uma série de sequências totalizando trinta e dois gestos separados por fermatas onde o performer conta a “história”. Batidas com a parte macia da mão (abdômen, coxa, peito), com a ponta dos dedos nos ossos da cabeça, perna, peito integram o vocabulário de *?Corporel*. Completando o gestual de vocalizações temos fonemas e efeitos produzidos com a boca como: beijo, sibilar, clacks, palmas e uma poesia de René Char, que envolve um tom lúcido e ao mesmo tempo deixa clara em sua mensagem o “dever em contradizer” (GLOBOKAR, 1985, p. 5)

Lembramos que nesse capítulo iremos nos aprofundar somente na prática dos elementos físico-corporais apresentados na peça, na progressão entre o musical e o cênico. Entendendo esse processo como a construção de uma “personagem”, o invólucro ou entidade que sustentará as demais dinâmicas da peça. Partimos agora para os detalhes de sua construção.

#### 4.2.1 A Construção do personagem na obra *?Corporel*

Percebemos que o controle gestual cênico (CAMPOS; TRALDI; MANZOLLI, 2007) é uma instância do movimento que não tem impacto sonoro, porém reage diretamente na percepção do ouvinte quanto a coesão daquele som. Quando bem trabalhado pode definir o tom da apresentação, a condução do expectador e consequentemente a eficácia da performance, tomando como base a sua capacidade de sensibilizar o espectador. Para nossa performance, pensamos em subverter a ideia do músico e assumir a persona de uma “personagem” a partir da ideia focada na seguinte narrativa: Um elemento atormentado por diversas personas se apresenta, desenvolve suas histórias e ao final se suicida.

Para isso precisávamos entender quais elementos cênicos dessa obra eram mais recorrentes a fim de construirmos um contorno de estratégias utilizadas em versões passadas e podermos confrontar com a nossa. Para isso fomos analisar os vídeos de algumas performances disponibilizadas na internet. Esse modelo foi desenvolvido como um método simples de análise de performance<sup>23</sup> que se tornou bem eficaz quando se refere a detecção de elementos recorrentes numa determinada obra, os “clichês”. O método consiste na coleta dos áudios de vídeos, da obra que deseja estudar, publicados na internet. Escolhe-se o trecho que quer investigar, retira-se o áudio e a partir de uma comparação visual (curva da onda) e sonora catalogam-se os elementos mais recorrentes. Essa coleta ajuda a

<sup>23</sup> O mesmo usado no trabalho com *Child Of Tree*, no capítulo 2.

performer/pesquisador a entender a realidade da peça a ser tocada visualizando a morfologia de determinada obra em relação à partitura e as diferentes versões de sua performance. Essa técnica se mostrou útil na definição das escolhas e estratégias que poderíamos aplicar na preparação. No caso de ?Corporel essas escolhas tinham haver com a detecção dos elementos cênicos que, mal ajustados, poderiam gerar risco ao drama.

#### 4.2.2 Definindo os elementos de risco e a construção do personagem

Decidimos criar essa versão observando quais são os elementos de risco em potencial que definitivamente poderiam estragar o efeito dramático da composição sendo assim: a presença de elementos cômicos que pode gerar insegurança; o mau uso da intensificação e difusão de energia, que pode gerar uma total falta de unidade entre as sequências e a simples falta de cuidado em não entender a linha narrativa que conecta os eventos na obra. Diante desse princípio nos perguntamos: Que tipo de “personagem” poderia gerar essa série de eventos sonoro-gestuais distorcidos e contrastante?

Nesse contexto, partimos para a criação dos modelos de interpretação, testados durante as oficinas de experimentação. Em contato com a obra “A Construção da Personagem” (STANISLAVSKI, 2014) obtivemos o vislumbre dessa resposta. O livro, escrito em forma de relatório das aulas de teatro do autor, quando aluno, apresenta um texto corrido focando nas soluções geradas a partir dos problemas propostos por seu professor Tortsóv. Com capítulos que falam de diversos aspectos da construção do personagem, o que mais nos motivaram foram: “Caracterização física”, onde a partir de referenciais dados, como uma roupa ou história, define-se o perfil da personagem; “Plasticidade do Movimento”, onde se estabelece os limites do movimento em relação ao perfil do personagem; “Contenção e Controle”, relativos à manipulação da energia da personagem e “Perspectiva na Construção da Personagem” onde “a perspectiva usada para transmitir um pensamento, a lógica e a coerência representam um papel importante no desdobramento do pensamento e para estabelecer a relação das várias partes com a expressão total.” (STANISLAVSKI, 2014, p. 240).

Nesse mesmo capítulo o autor, na pele do seu professor Tortsóv, nos apresenta um exemplo musical para ilustrar os efeitos da falta de perspectiva na construção artística. Diante de um espetáculo apático e sem dinâmicas, ele indaga:

Qual será a explicação para esta escala descendente de impressões colhidas numa

boa peça, bem representada e produzida?

– A monotonia – arrisquei.

– Há uma semana fui a um concerto – prosseguiu Tórtsov.

– A mesma “monotonia” se evidenciou na música. Uma boa orquestra executou uma boa sinfonia. Acabaram como começaram. Pouco mudaram o andamento ou o volume do som, não houve, nuances. Foi chatíssimo para os ouvintes” (STANISLAVSKI, 2014, p. 239).

Mesmo o próprio autor não concordando com o uso técnico que fazem dos seus relatos (STANISLAVSKI, 2014), é inevitável perceber a sensibilidade impressa nessa leitura e ao mesmo tempo um desejo prático de fazer arte com excelência. O texto acaba transcendendo a área na qual foi gerada funcionando a qualquer aplicação performática. Esse norte criativo serviu como base motivacional para nossa rotina de estudos.

Concluída a parte inicial do estudo de *?Corporel* que foi: o entendimento da peça, decifrar sua notação, tocá-la e memorizar suas sequências, pudemos “reduzir” nosso foco ao trabalho corporal e aos exercícios usados para a construção das articulações do corpo na condução da criação da “personagem” *?Corporel*.

#### 4.2.3 Oficinas de experimentação

Para a condução do trabalho prático envolvendo a construção da personagem e a preparação corporal, contamos com a colaboração da diretora de cena e atriz Nyka Barros em nossos ensaios. Esse experimento marcou a necessidade de entendermos melhor como evolui a construção de uma personagem na prática, ao mesmo tempo em que serviu para criarmos uma nova instância da compreensão da peça além do que nos era fornecido na partitura.

A dinâmica do nosso trabalho seguia as sugestões oferecidas pela colaboradora que envolvia as atividades rotineiras de um ator. No primeiro momento realizamos uma leitura do texto, como se fosse uma *leitura cênica*<sup>24</sup>, marcamos pontos de tensão, relaxamento e tentamos entender que tipo de personagem poderia haver ali naquele “roteiro” (partitura). Nicholas Cook já evidencia esse processo de abordagem quando sugere que a partitura seja tratada como um “script” no texto *Entre o Processo e o Produto: Música e/enquanto Performance*. Na prática essa leitura, nos deixou claro como seria a conexão das ações que iríamos imprimir, o “tom” da *performance*.

Foram ao todo seis encontros onde trabalhamos de forma gradativa elementos que

<sup>24</sup> Processo introdutório na montagem de uma peça ou filme, onde os atores munidos somente do roteiro, leem suas falas e representam textualmente suas cenas. Esse recurso além de familiarizar os atores com o texto, serve para mapear as nuances e tecer novos olhares sobre a construção da cena..

iriam compor nossa personagem. Dando sequência à construção e estabelecido os princípios conceituais, nossa colaboradora apresentou a metodologia prática para o segundo procedimento da construção que se concentrou no uso das ferramentas de preparação corporal desenvolvidas por Jacques Lecoq no livro, “Teatro do Movimento e Gesto” (1987).

**Figura 10** - Registros fotográficos dos detalhes dos movimentos trabalhados nas “oficinas de experimentação



Fonte: O autor (2017).

#### 4.2.4 Aplicabilidade dos conceitos apresentados

Jacques Lecoq é um mestre da mímica e reservou em suas atividades a noção de que o corpo é capaz de representar qualquer intenção gerada a partir de uma despersonalização do performer.

O aluno-ator precisa se despersonalizar, isto é, se despojar de qualquer “texto” pré-existente a fim de disponibilizar seu corpo para, então, poder produzir uma materialidade que não é humana: que não tem sangue, nem ossos, nem coração, mas que é absolutamente essencial à vida. (MELO, 2012, p.34)

O processo de despersonalização foi o foco dos nossos primeiros encontros e conseguimos trabalhar a partir do processo de escalas proposto por Lecoq. Nesse processo criamos uma gradação de 0 a 7 onde o zero seria o meu gestual cotidiano comum e o sete a sua oposição total.

No estágio em que se improvisa com ações, o aluno-ator já terá sido certamente apresentado aos exercícios de *escala*, nos quais lhe é pedido que divida toda a

extensão de sua expressão corporal e vocal de duas situações, o riso e o choro, em uma escala de sete divisões. O aluno- ator deve simplesmente graduar em sete momentos explicitamente distintos a evolução do riso mais discreto e do choramingo mais silencioso até a gargalhada histérica e o pranto copioso. “A noção de *escala* evidencia os diferentes momentos de progresso de uma situação dramática.” (LEQUOC, 2006, p. 66)

Ilustramos esse momento refletindo sobre vídeos das performances realizadas anteriormente. Lá, percebemos uma postura, um olhar características que nunca se alteravam, sendo tratados como uma característica idiomática a qual precisava ser revisada.

Os exercícios de escala também serviram para gerir a energia da peça, onde pudemos construir o gesto de repouso e a sua gradação até o gesto de maior energia. Esse recurso proporcionou um salto na dinâmica da apresentação, a partir de agora teríamos uma ferramenta para objetivar o contorno da peça.

Analisando algumas apresentações de *Corporel* percebemos uma tendência ao exagero em alguns gestos, principalmente no que se refere à caracterização do personagem como um ser atormentado. Esse foi um dos pontos das nossas discussões: Como entender as razões do personagem dentro de um contexto narrativo, sem ser demasiadamente exagerado? Essa resposta iria catalisar a condução dos gestos.

Em entrevista concedida a Robert Everett Green, Globokar fala sobre sua relação com instrumento e o corpo apresentando uma fala que revela um pouco o tom irônico que algumas performances provocam no compositor.

Uma peça executada frequentemente, *Corporel*, oferece ao percussionista solista nenhum outro instrumento além de seu próprio corpo. Cada um performa as ações de mímica, coçadas de cabeça e respirações da peça de forma diferente: “alguns como Tarzan, outros como um faquir em sua cama de pregos”, ele diz (GLOBOKAR, 2011, p. 2).<sup>25</sup>

Mesmo não indicando nenhuma intenção gestual nem de fato a existência de uma “personagem” que se apresenta (deduzimos isso através da sequência de eventos) Globokar ao citar que ora alguns executam como Tarzan ora como um Fakir sob seu colchão de pregos revele que esse parâmetro é algo aberto na obra, porém observável por ele, fazendo-nos deduzir que existe sim um ideal que pelo tom irônico da sua citação está associado ao distanciamento do “tom” cômico. Atingir um drama imersivo, solene e enfático, foi uma das nossas buscas para a personificação do modelo performático de *Corporel*.

Outro recurso que nos foi apresentado dentro os ensaios colaborativos foi o uso da

<sup>25</sup> One frequently performed piece, *Corporel*, allows the solo percussionist no instrument other than his or her body. Everyone performs the piece's mimed actions, skull-rappings and breathing sounds differently: "some like Tarzan, some like a fakir on his bed of nails," he says. (GLOBOKAR, 2011, p.2)

memória do intérprete como fonte para atingir um determinado ideal cênico.

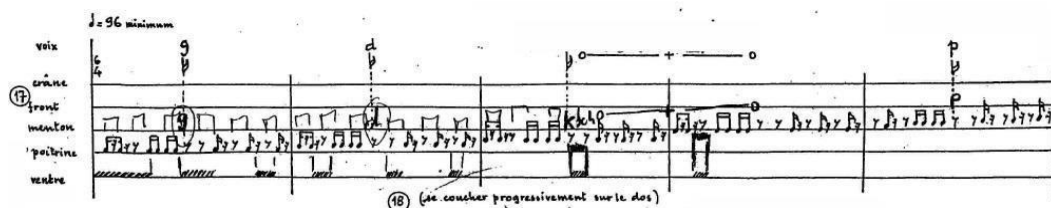
Todas as memórias do aluno-ator servem para a criação, inclusive a memória da vida privada, como no trabalho com o naturalismo. Entretanto, Lecoq chama a atenção para o fato que “[a] dinâmica da lembrança importa mais que a lembrança em si.” (2010, p. 61) É a dinâmica da memória, e não a memória enquanto instrumento de autenticação da credibilidade cênica, que interessa à metodologia lecoquiana (MELO, 2012, p. 36).

Esse recurso descrito por Lecoq também presente em Stanislavsky revela uma maneira para atenuar as nossas reações naturais em relação à da personagem, num compartilhamento de experiências.

Em resumo, os autores explicam que, por exemplo, para se representar um momento tenso, o intérprete (ou o ator) necessita acessar suas memórias relativas e assim consequentemente, esse sentimento emergiria deste processo.

Atingimos esse modelo com um exercício que evidenciava o desgaste corporal, a fim de chegar, através do cansaço aparente, a um olhar. Esse olhar, portanto, se tornaria a janela para a materialização do nosso personagem. O exercício consistia em passar o máximo de tempo possível na posição descrita no trecho 18 da peça onde Globokar indica “deitar progressivamente” diante de uma sequência de ataques no peito subindo até a cabeça.

**Figura 11** - Cópia de um detalhe do trecho 18 da peça



Legenda: Detalhe do trecho 18 onde trabalhamos a “descida progressiva”.

Fonte: O autor.



**Figura 12** - Registro fotográfico de um exercício de resistência



Legenda: Detalhe do exercício de resistência (prancha) aplicado na cena 18.  
Fonte: O autor (2017).

Trabalhar com o exagero e deixar esse trecho cada vez mais lento nos possibilitou criar um gesto extremamente dramático, gradual e ao mesmo tempo de forte impacto muscular, esse impacto gerou uma série de distorções na face onde finalmente encontramos o “olhar da personagem”. Posteriormente essa dinâmica foi se repetindo ao longo dos encontros a fim de ganhar resistência no gesto, que foi se tornando cada vez mais lento e ajudou fixar na memória muscular do performer o acesso à personagem.

Se um aluno-ator for capaz de experimentar cada uma das materialidades propostas em seu curso, está apto a ouvir todas as sugestões possíveis e a saber responder com rapidez porque encerra dentro de sua memória (lembrança e imaginário) todas as metáforas possíveis; pode ser santo, prostituto, criminoso, transgressor, conservador, conformado, atrevido e, sobretudo, um poeta da cena (MELO, 2012, p. 40).

Dessa forma, a construção da personagem se deu através do diálogo com parte desse aparato teórico apresentado e continuamos desenvolvendo processos simulares e experimentações em cada uma das “cenas” da peça proposta por Globokar.

O trabalho em colaboração com a diretora de cena Nyka Barros e o resultado na execução da peça *?Corporel* superou nossas expectativas iniciais. Esse experimento delineou o espectro interpretativo que aplicamos na nossa versão e rendeu diversos questionamentos e

reflexões que estará em profundidade na nossa pesquisa de mestrado. A possibilidade de pensar a dinâmica do performer sob o prisma de uma “personagem” trouxe uma válvula de escape que nos levou a uma experiência além da prática tradicional, nos ajudando a atualizar modelos interpretativos, frente ao repertório contemporâneo experimental, buscando na interdisciplinaridade outras inspirações para a construção da *performance* musical.

O estudo do desenvolvimento do processo criativo na peça ?Corporel ilustra muito bem as potencialidades que a imersão no estudo da *performance* em outras áreas, nesse caso o teatro, pode trazer ao universo da criação musical. O fato de conseguirmos trabalhar fora da nossa zona de conforto se conecta bem com os preceitos da Pesquisa Artística (CANO; CRISTÓBAL, 2014).

**Figura 13** - Registro fotográfico de uma performance de ?Corporel



Legenda: Performance da quarta execução de ?Corporel na Galeria Arquidy Picady em João Pessoa no dia 19 de outubro de 2016.

Fonte: O autor (2017).

Após a execução e através da análise de vídeos percebemos uma diferença latente em cada execução (até o fechamento desse capítulo foram quatro). Desde nossa postura, destreza técnica até o conforto em executar a condução da energia da peça.

Foi observado também a importância dos exercícios de aquecimento e introspecção pré entrada em cena. Em apresentações onde esse trabalho não foi desenvolvido com cuidado, ficou perceptível um distanciamento com a proposta dramática que foi estabelecida no processo de montagem. Os exercícios ajudam assim a manter a concentração, foco e a “entrar no personagem”.

Essa análise a posteriori serve como manutenção da própria rotina do performer e ao mesmo tempo nos ajuda a observar detalhadamente cada gesto produzido. Evidenciando a natureza do *gesto cênico* (CAMPOS; TRALDI; MANZOLLI, 2007) pudemos desenvolver maneiras coerentes de aplicá-lo, potencializando-o e desenvolvendo novos laços para o estudo da *performance* em Percussão.

## 5 ESTUDOS DE CASO II - SCIENCE FICTION SCENERIES: PERCUSSÃO E A VIDEOARTE

Fruto do estudo sobre gesto, mediação tecnológica e postura interpretativa na produção da performance contemporânea, Science fiction Sceneries (DINIZ, 2017), se tornou uma articulação entre Percussão e videoarte, uma composição audiovisual de sons e imagens sintéticas, abstratas, inspiradas em formas do gênero literário (e cinematográfico) ficção científica. Criada a partir de algoritmos de interação feitas em ambiente de programação Processing e Super Collider, desenvolveu-se um sistema de articulação entre vídeo e sonoridade que interagem na produção audiovisual através da performance ao vivo.

O efeito geral dessa composição é algo próximo daquilo que o Paul Hegarthy (2015, p. 12) chama de Total Screen, demonstrado nos trabalhos de artistas como Ryoji Ikeda em *Datamatics*<sup>26</sup> (2006), *Formula*<sup>27</sup> (2000) e Carsten Nicolai. Esse conceito se refere a ideia de “realidade integral” de Jean Baudrillard, que confere a possibilidade de realidades simuladas. Essas ideias em arte se desdobram na construção de ambientes imersivos entre som e vídeo.

Em seu trabalho *Romour and Radiation* (2014), Hegarthy estabelece uma visão sobre os processos digitais, relacionadas às interações entre som, a arte sonora e o visual. Na perspectiva das teorias sonoras contemporâneas conceitos como “totalidade”, “hiper-realização”, “intermedia” projetam diferentes abordagens nas estratégias de artistas que conectam composição e tecnologia. Essas abordagens revelam um novo centro teórico para a ação digital na arte contemporânea, pondo em evidencia a *transmedia*<sup>28</sup>.

No Brasil percebemos trabalhos envolvendo música e vídeo em diversas esferas: na aproximação com as artes visuais (FREITAS, 2007); No uso como guia para improvisações livres (BIAZON, 2015); Na perspectiva da vídeo-partitura (NUNZIO, 2008), dentre outros, sem contar trabalhos oriundos das artes cênicas e dança. Esses trabalhos estabelecem uma expansão do universo literário do performer contemporâneo, tanto na relação teórica e prática quanto no relato de estratégias que contemplam suas próprias abordagens sobre o processo. (CANO; CRISTÓBAL, 2014).

Em paralelo, observamos a crescente participação do campo da percussão em

<sup>26</sup> Disponível em <<http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>>. Acesso em: nov. 2017.

<sup>27</sup> Disponível em <<http://www.ryojiikeda.com/project/formula/>>. Acesso em: nov. 2017.

<sup>28</sup> Fenômeno midiático que descreve a “integração de conteúdos e meios com o objetivo de evidenciar a colaboração do usuário, que passa a ter vez e voz. [...] A narrativa [transmidiática] torna-se tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia, são várias histórias que compõem um único universo, mas cada uma é contada de forma autônoma e se complementam para dar forma a uma só grande narrativa. (FINGER, 2011, p. 124).

importantes pesquisas que visam à interlocução do percussionista contemporâneo com o universo tecnológico e imagético. No Brasil alguns autores focam seus trabalhos de pesquisa na construção de interfaces para a interação tecnológica musical, discutindo aspectos interpretativos entre o performer e obra. Nota-se ainda modelos que permeiam noções de recursividade, atrelados a performance mediada por recursos tecnológicos; dentre outros. (CAMPOS, 2008; MANZOLLI, 2013; ROCHA, 2009; TRALDI, 2007). Esses trabalhos além de ilustrar a nossa motivação na pesquisa de interfaces e interação digital, promovem uma mudança no paradigma da formação do percussionista.

Iazzeta (2011) argumenta sobre a necessidade de novas abordagens no que se refere a estabilidade provocada pela instrumentação acústica tradicional, frente as novas demandas interpretativas relacionadas a mediação digital:

Se nos instrumentos tradicionais é justamente essa estabilidade que permite que o instrumentista desenvolva habilidades sofisticadas, ou mesmo virtuosismo, no meio eletrônico a demanda é por uma flexibilidade e adaptabilidade do músico aos aparelhos de produção sonora e aos contextos de utilização desses aparelhos. A técnica virtuosa é substituída pela compreensão do design e pela capacidade de se adaptar e explorar criativamente os recursos oferecidos pelo instrumento eletrônico. (IAZZETA, 2011, p. 6).

O modelo de peças audiovisuais seguem uma tendência composicional que flerta com as instâncias citadas acima e posicionam o percussionista num estágio de criação constante. O corpo age como um elemento de criação e condução de uma realidade fantástica e sua fruição requer o cuidado trabalhado através da organização das interfaces utilizadas na peça *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017).

Em nosso experimento implementamos as premissas expostas em textos recentes sobre a “emergência da sonoridade” para desenvolver um resultado, que nesse caso, obedeceriam princípios da interação do som através de vídeo. Logo, as sonoridades resultantes estariam atreladas ao comportamento do vídeo, não ao comportamento do gesto do performer especificamente. Essa mudança de representatividade, traz para sonoridade uma dinâmica de modulação totalmente diferente do que se vê a partir da relação corporal do performer.

A peça foi construída a partir do conceito de “obra aberta” (ECO, 1962) atrelados a elementos da instrução direta e escrita prescritiva (SEEGERS, 1958). A configuração instrumental fora desenvolvida a um *set up* de Percussão solo. Os parâmetros da programação visual e sonora foram elaborados de modo que se estabelecesse uma relação de total interação e sincronia entre os elementos constituintes (o vídeo reage as sonoridades emergentes e vice-

versa). Assim, a peça mescla elementos da vídeoarte, e a performance dos instrumentos de percussão, dialogando também com elementos audiovisuais em tempo real. (eletrônica ao vivo).

As imagens e as sonoridades buscam abstrair, de um modo minimalista, formas que remetem a cenários presentes em temas célebres do *sci-fi*<sup>29</sup>. O compositor Rafael Diniz complementa:

O que está em jogo em Science Fiction Sceneries é a imersão audiovisual na qual o ritmo das sonoridades intensifica a oscilação das imagens que ao mesmo tempo devolve aos sons essa potência sinestésica, realçando-os. O som e a imagem de cada quadro (módulo) da peça são disparados simultaneamente. (DINIZ, 2017).

### 5.1 Construção do roteiro (partitura): um pouco da “instrução direta”

Tradicionalmente a partitura é composta como uma mensagem entre o compositor e o instrumentista, que interpreta aquela dada informação. Embora a ênfase varie, a partitura musical pode ser concebida como uma *descrição* da música em forma de símbolos escritos e uma *prescrição* de gestos para o instrumentista. (MAGNUSSON, 2014, p. 19).

A dupla função dada à partitura no trecho acima, estabelece uma norma que margeou a construção da partitura (roteiro) de Science Fiction Sceneries. Foi na problematização desses conceitos (descrição e prescrição) que buscou estabelecer o equilíbrio (compositor/performer – vídeo/som) sintetizado em sua execução.

Voltado ao estímulo da diversidade em seus resultados, o conceito de “obra aberta” (ECO, 1962) promove a provocação necessária para o performer desencadear o processo das escolhas, procedimentos e decisões interpretativas.

Ele [o livro “Obra Aberta”] foi e permanece a tentativa de explicar algo que vem acontecendo sob nossos olhos, e muda continuamente: quando não muda o objeto da indagação, mudam os métodos para interpretá-lo (ECO, 1962, p. 16)

Arelada ao conceito de obra aberta, buscamos nas “instruções diretas”, *textual instructions* (MAGNUSSON, 2014) um suporte simples, porém recheado de subjetividade, que na sua condução materializariam elementos performáticos aquém e além da proposição inicial. Nesse subtópico, iremos explorar, além do uso das “instruções diretas” na composição, exemplos e conceitos emblemáticos do grupo Fluxos e algumas ideias sobre

<sup>29</sup> Abreviatura de *Science Fiction*, gênero literário e cinematográfico que lida com conceitos imaginários, relacionados ao futuro, ciência e tecnologia. Isaac Asimov o definiu como "esse ramo da literatura que se preocupa com o impacto do avanço científico sobre os seres humanos" (<http://www.writing-world.com/sf/sf.shtml>).

notação criados por Kojs (2011) que serviram de alicerce para a poética de *Science Fiction Sceneries*.

Na prática, a partitura da obra descreve as cenas e ações do performer em um roteiro com três perspectivas de leitura: 1) Descrição da cena (quadros); 2) alegoria; 3) Descrição do perfil sonoro (Instrumentista).

**Figura 14** - Reprodução da página de introdução da partitura *Science Fiction Sceneries*

**Science Fiction Sceneries**  
 roteiro para performance audiovisual

[2017]

*rafa diniz*

**Science Fiction Sceneries** é uma peça inspirada, como o próprio título indica, em cenários e temas de ficção científica. É uma composição audiovisual onde os sons e imagens abstratas estão em sincronia. A forma da peça se delineia a partir de 11 projeções, onde cada uma delas tem sua própria forma, cores, alturas, timbres, ritmo etc. Os 11 quadros estão divididos em 3 seções. A ideia é que, a partir das projeções - feitas em ambiente de programação *Processing* e *SuperCollider* - se produza dois produtos:

1. Peça audiovisual fixa, a partir das imagens captadas por uma câmera filmadora e editadas em ambientes sequenciadores de vídeos;
2. Apresentação ao vivo cuja parte audiovisual serviria de base para uma performance solo onde o interprete tocaria seu respectivo instrumento.

---

Seções e quadros

**Primeira seção:** chegada em *Nihil*, o planeta nada

**1º quadro:** Contínuo, lento; figura circular simula o planeta *Solaris* se aproximando lentamente. Sons contínuos em amplitude crescente.

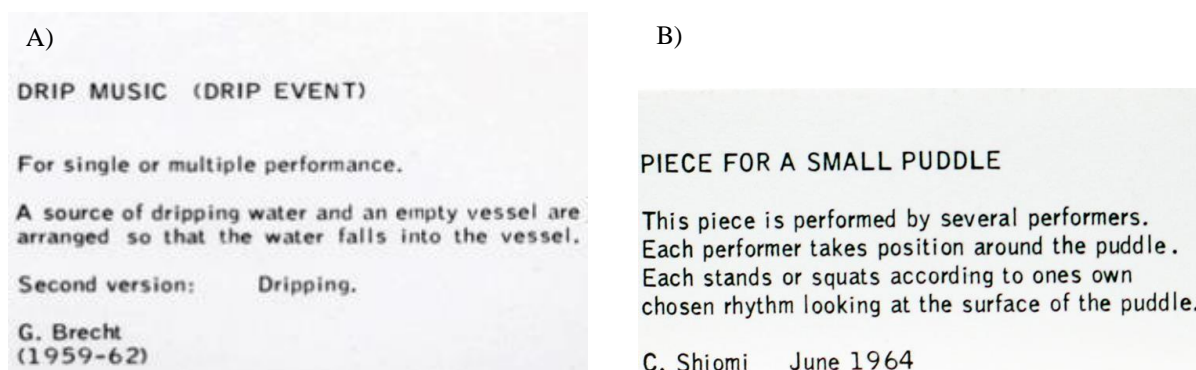
**Alegoria:** chegada em *Nihil*

**Instrumentista:** pouco movimento, sons contínuos (graves ou médios), manter um único timbre (instrumento);

Fonte: O autor (2017).

Ao todo são onze cenas que compõe a peça. A composição através de partituras com instruções diretas pode ser entendida como resultados das limitações demonstradas na partitura tradicional ocidental em meados do século XX, onde com as mudanças estéticas no fazer musical trouxeram novas demandas na dinâmica musical entre compositores e performers. No movimento Fluxos tivemos a presença dos “Event Score” que se tornaram exemplos emblemáticos das partituras através de instrução como é o caso de *Drip Music* (BRECHT, 1959); *Piece for a small puddle* (SHIOMI, 1964).

**Figura 15** - Cópias de fragmentos de instruções em partituras



Legenda: Instrução direta na partitura de (A) “Drip Music” (BRECHT, 1959) e (B) “Piece for a Small Puddle from Events and Games” (SHIOMI, 1964).

Fonte: O autor (2017).

No texto *Notating Action-Based Music* (2011), o autor Juraj Kojs apresenta um estudo sobre a transferência de informação através das partituras. Desenvolvendo a noção da notação baseada em ações, apresenta uma revisão histórica do uso da escrita em música, a partir de exemplos e práticas associadas às notações gráficas e textuais, concluindo a necessidade da relação direta entre compositor e performer através de uma ecologia da percepção.

Música baseada em ação está principalmente ligada a percepção ecológica, que mostra que nosso entendimento de nossa relação com o mundo está baseada em compreender o ciclo de ação-percepção. Ela frequentemente envolve objetos e ações cotidianas, trazendo nosso alcance dessa relação mais inteiramente ao espaço performático. Métodos ecológicos e analíticos possibilitaram investigações de significado na música, enfatizando a relação entre o fazer musical e a escuta cotidiana através da identificação de fontes sonoras e suas disponibilidades (KOJS, 2011, p. 65)<sup>30</sup>.

O autor utiliza a “notação baseada em ações” (KOJS, 2011) para desenvolver uma discussão sobre forma na partitura e evidenciar o problema da comunicação e da interpretação entre performers em obra solo que envolvam mediação tecnológica. A falta de uma comunicação direta sobre tipos de interpretação e informações detalhadas sobre a sonoridade, são resolvidas aqui através do uso de partituras de execução focando na premissa, “o que fazer e como executar”. Em nossa prática essa ideia está representada no desenvolvimento de pequenos índices de execução, que serviram para auxiliar no processo de memorização e simplificação das indicações sonoras. Por exemplo, em *Science Fiction Sceneries*, a ordem de

<sup>30</sup> Action-based music is principally related to ecological perception, which shows that our understanding of our relationship with the world is based in understanding the action-perception cycle [10]. It frequently engages everyday objects and actions, bringing our grasp of that relationship more fully to the performance space. Ecological analytical methods have enabled investigations of meaning in music, emphasizing the relationship between music-making and everyday listening through identification of sound-producing sources and their affordance (KOJS, 2011, p. 65).



mudança das cenas foram estabelecidas através de um guia, mostrado na sequência, que me dizia qual tecla deveria ser acionada.

1ª seção

0 = logo antes do primeiro quadro;

Q = 1º quadro;

2ª seção

1 = 2º quadro;

2 = 3º quadro (interação mouse);

4 = 4º quadro (interação com entrada de áudio);

5 = 5º (interação mouse);

7 = 6º quadro;

8 = 7º quadro

1 = 8º quadro ( retorno do 2º quadro);

3ª seção

A = 9º quadro;

w = 10º quadro;

0 = logo antes do 11º quadro

s = 11º quadro;

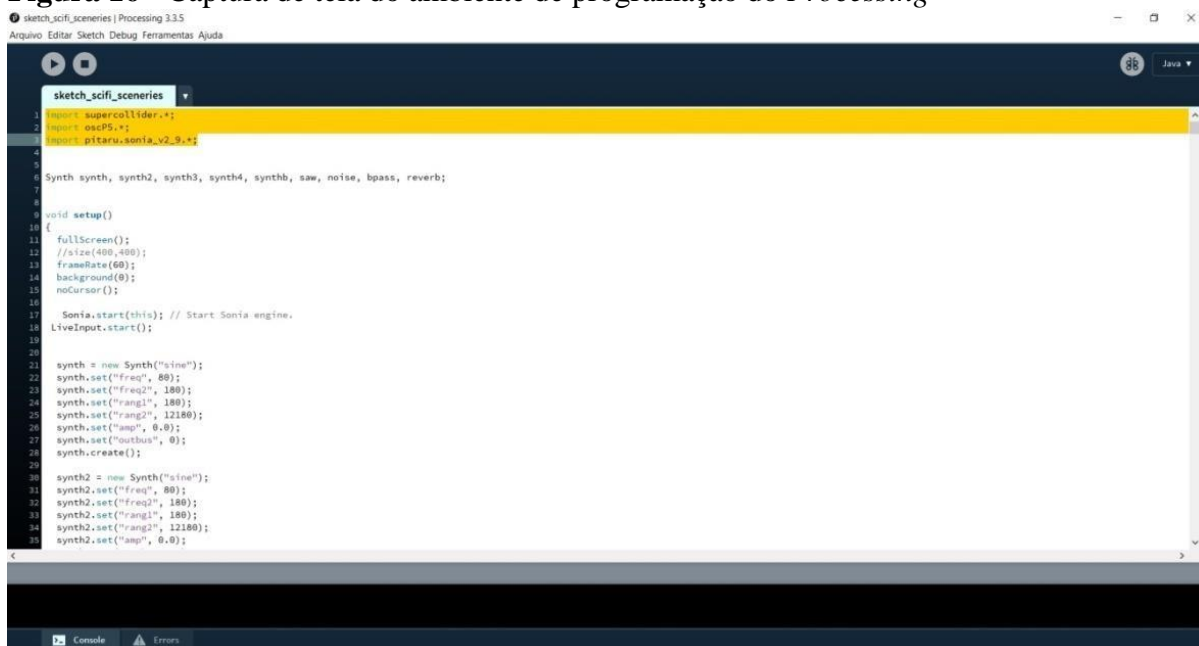
Independente da época e da estética utilizada na construção do texto, podemos perceber que a “instrução direta”; “text-composition” ou “roteiro”, representa uma parcela considerável do material performativo disponível no repertório contemporâneo. Entendemos a compreensão desse processo na nossa pesquisa como parte substancial para o processo de interpretação e aquisição de estratégias para superar os problemas interpretativos que iremos encontrar na sequência Sonora e construção audiovisual da proposta apresentada em *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017).

Definido nossa partitura, podemos adentrar no processo de conformação da interface e posteriormente a criação da performance em cena, bem como o desenvolvimento gestual e instrumental.

## 5.2 Percussão, Mediação e Interface (*Processing* e *SuperCollider*)

O processo de mediação estabelecido para a peça foi configurado a partir de um algoritmo de composição visual escrito no ambiente de programação *Processing*<sup>31</sup>. Além de proporcionar a manipulação do vídeo através de gestos e sons, o algoritmo se utilizou da importação de bibliotecas sonoras para gerar novas camadas de sonoridade, agora, a partir do movimento do vídeo. Esse procedimento foi feito utilizando um grupo de sintetizadores produzidos no ambiente de programação, o *SuperCollider*<sup>32</sup>.

**Figura 16** - Captura de tela do ambiente de programação do *Processing*



Legenda: Ambiente de programação do Processing com destaque em amarelo para linha de código necessária para a importação das bibliotecas de som.

Fonte: O autor (2017).

O intercâmbio entre softwares é uma prática comum nos ambientes de programação, principalmente os de código aberto. Na perspectiva do trabalho, utiliza-se essa ferramenta no sentido expressivo/narrativo, onde os elementos sonoros construídos e indexados as imagens tinham representação e nuances específicas.

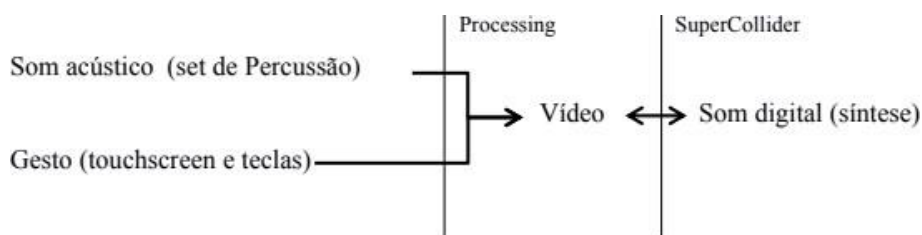
<sup>31</sup> Processing é um linguagem de programação de código aberto e ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) voltada a projetos visuais. Desenvolvido por Ben Fry e Casey Reas através de código aberto o programa é utilizado em contextos educacionais, no ensino da programação em criação visual e mídia interativa, bem como na prática artística por visual designer e arquitetos. Disponível em <<https://processing.org/download/>>. Acesso em: nov. 2017

<sup>32</sup> O SuperCollider é uma plataforma para síntese de áudio e composição algorítmica, usada por músicos, artistas e pesquisadores que trabalham com som. É um software livre e de código aberto disponível para Windows, MacOS e Linux. Disponível em <<http://supercollider.github.io/download>>. Acesso em: nov. 2017.

Em nossa pesquisa não foram identificadas outras obras compostas especificamente para set de percussão onde utilizassem esses dois softwares interagindo em tempo real no processamento das imagens e sons.

Tendo o caminho da manipulação de imagens definidos, sentimos a necessidade de uma interação que amplificasse as dinâmicas gestuais presentes no roteiro da peça. Nesse sentido usamos uma tela “*touch screen*” como controladora da interface<sup>33</sup> para a manipulação das imagens do vídeo em tempo real. A partir do controle das variáveis presentes no eixo X e Y utilizados no mouse, por exemplo, pudemos aplicar o movimento do braço e uso das mãos pelo eixo horizontal, aplicado agora na manipulação da tela e tendo assim um variado leque de gestos de interações que foram dispostos no decorrer das cenas. O diagrama a seguir apresenta as relações interacionais entre os principais elementos da obra (gesto, sons acústicos e digitais) que compõe as imagens do vídeo, articuladas em tempo real.

**Figura 17** - Diagrama do processamento sonoro e visual em *Science Fiction Sceneries*



Fonte: O autor (2017).

Ao atrelarmos a produção do som digital (síntese sonora) como parâmetro de manipulação e modulação das imagens dispostas no vídeo, cria-se uma escala imprevisível de comportamentos, ao mesmo tempo em que tiramos a representatividade corporal/visual das sonoridades resultantes.

Mesmo que essa representatividade esteja de fato sendo construída durante a performance, inicia-se uma espécie de “ilusão” para o público, possibilitando criar mais discursos narrativos e expressivos a partir da utilização dessa ferramenta.

No que se refere à programação audiovisual, as ações são comandadas a partir de quatro tipos de códigos:

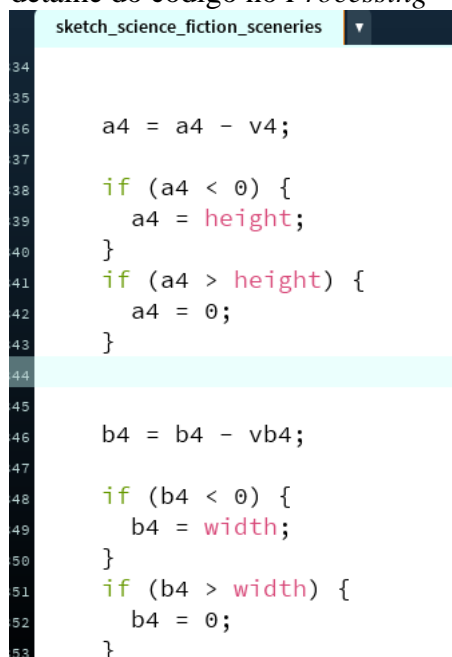
<sup>33</sup> Foi explorado durante a pesquisa outras formas de interação entre vídeo e som como o uso do Kinect e a criação de dispositivos móveis com o uso de sensores. Porém durante o processo foi percebido que a perspectiva técnica na implementação e produção de tais dispositivos, fugia do escopo do projeto, onde foi objetivou a manipulação da relação expressiva entre gesto, vídeo e sonoridade que por sua vez aconteceria independente da interface usada.

1) os que encapsulam as configurações de cada quadro (cena) as remetendo a um caractere específico, assim permitindo o disparado através das teclas do computador:

```
if (key == '5') {
```

2) as funções que controlam o movimento e velocidade das formas, no que se refere a largura [*width*] e altura [*height*]:

**Figura 18** - Captura de tela com detalhe do código no *Processing*



```
sketch_science_fiction_sceneries ▼
34
35
36     a4 = a4 - v4;
37
38     if (a4 < 0) {
39         a4 = height;
40     }
41     if (a4 > height) {
42         a4 = 0;
43     }
44
45
46     b4 = b4 - vb4;
47
48     if (b4 < 0) {
49         b4 = width;
50     }
51     if (b4 > width) {
52         b4 = 0;
53     }
```

Fonte: O autor (2017).

3) aqueles que remetem à síntese sonora enviado as configurações do *Processing* ao *Supercollider*:

**Figura 19** - Captura de tela com detalhe do código entre *Processing* e *SuperCollider*

```

sketch_science_fiction_sceneries
364 synth2.set("amp", 1.0);
365 synth2.set("freq", 1489);
366 synth2.set("freq2", 1489);
367 synth2.set("rang1", 80);
368 synth2.set("rang2", map(mouseY, 0, height, 200, 4000));
369 synth2.set("pan", map(mouseX, 0, width, -1.0, 1.0));
370 synth2.set("outbus", 12);
371
372 saw.set("amp", map(mouseY, 0, height, 0.0, 1.0));
373 saw.set("freq", 109.3);
374 saw.set("pan", map(mouseX, 0, width, -1.0, 1.0));
375 saw.set("outbus", 12);
376
377 reverb.set("mix", 0.6);
378 reverb.set("room", 0.6);
379 reverb.set("damp", 0.5);
380 reverb.set("inbus", 12);
381 reverb.set("outbus", 0);

```

Fonte: O autor (2017).

Podemos perceber na figura 20 como é a sintaxe da definição dos sintetizadores e seus atributos. Ex.: Na linha 2, a definição do sintetizador (SynthDef) “sine” tem uma saída em 0, a amplitude em 0,5 e sua frequência 1 é 440.

**Figura 20** - Captura de tela com o detalhe da edição do código no *SuperCollider*

```

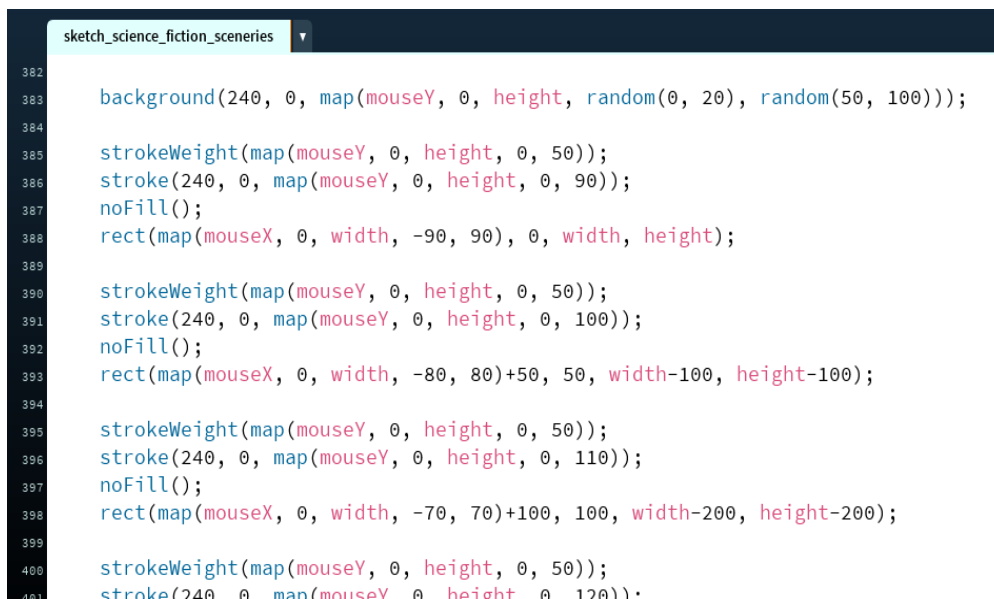
1 {
2 SynthDef(\sine, { |outbus = 0, amp = 0.5, freq = 440, freq2 = 0, rang1, rang2, gain=3, pan = 0|
3   var env, data, data2, sine, freqx, sig;
4
5
6
7   sig = MoogFF.ar( Pulse.ar(freq, 0.5),
8     SinOsc.kr(freq2, 0, 1).range(rang1, rang2),
9     0.83 * 4);
10  data2 = Pan2.ar(sig, pan);
11
12
13  Out.ar(outbus, data2*amp);
14 }).store;
15
16
17
18 SynthDef(\sine2, { |outbus = 0, amp = 0.5, freq = 440, ak, freq2 = 0, rang1, rang2, gain=3, pan = 0|
19   var env, data, data2, sine, freqx, sig;
20
21
22
23   env = Env([1, 1, 0, 1, 0], [ak*1, ak*0.1, ak*2, 0.5]);
24   sig = MoogFF.ar( Pulse.ar(freq, 0.5),
25     SinOsc.kr(freq2, 0, 1).range(rang1, rang2),
26     0.83 * 4);
27   data2 = Pan2.ar(sig, pan);
28
29
30   Out.ar(outbus, data2*EnvGen.kr(env, doneAction: 2));
31 }).store;

```

Fonte: O autor (2017).

4) e os mais básicos que programam as formas visuais:

**Figura 21** - Captura de tela com detalhe do código



```

382 background(240, 0, map(mouseY, 0, height, random(0, 20), random(50, 100)));
383
384
385 strokeWeight(map(mouseY, 0, height, 0, 50));
386 stroke(240, 0, map(mouseY, 0, height, 0, 90));
387 noFill();
388 rect(map(mouseX, 0, width, -90, 90), 0, width, height);
389
390 strokeWeight(map(mouseY, 0, height, 0, 50));
391 stroke(240, 0, map(mouseY, 0, height, 0, 100));
392 noFill();
393 rect(map(mouseX, 0, width, -80, 80)+50, 50, width-100, height-100);
394
395 strokeWeight(map(mouseY, 0, height, 0, 50));
396 stroke(240, 0, map(mouseY, 0, height, 0, 110));
397 noFill();
398 rect(map(mouseX, 0, width, -70, 70)+100, 100, width-200, height-200);
399
400 strokeWeight(map(mouseY, 0, height, 0, 50));
401 stroke(240, 0, map(mouseY, 0, height, 0, 120));

```

Legenda: Trecho relativo à composição das formas visuais.

Fonte: O autor (2017).

Por exemplo, nesse grupo de funções temos a função *strokeWeight* que determina a largura das faixas retangulares onde o movimento do mouse no eixo Y (altura) [*height*], é mapeado para regular a largura das faixas entre 0 e 50. A função *stroke* se refere as cores das faixas (RGB), enquanto que a *noFill* retira as bordas das faixas, a função *rect* é o retângulo propriamente dito no qual é pensada a partir de um ponto inicial em X e Y e suas respectivas larguras. Da mesma maneira, tanto nas funções *stroke* quanto *rect* alguns dos eixos são mapeados a partir do controle do mouse.

Além destes, ainda existem os comandos que permitem que o mouse do computador (no caso a tela touch screen) controlem determinadas formas visuais e parâmetros sonoros, os relacionando. Alguns destes parâmetros, em determinados quadros, são afetados pelo som emitido de um microfone a partir de uma das entradas de áudio do computador. A biblioteca usada para tal procedimento foi a *SONIA SOUND LIBRARY for Java and Processing*<sup>34</sup>.

### 5.3 Pensar em algo mais poético? - Preparação e execução

Assim, as transformações trazidas pelo suporte computacional vão além de uma ampliação da paleta sonora, mas tratam da manipulação das representações simbólicas que regem os próprios processos da criação sonora. Da mesma maneira

<sup>34</sup> Disponível em <<http://sonia.pitaru.com/>>. Acesso em: nov. 2017.

que observamos a emergência da sonoridade como um elemento central no discurso musical na primeira metade do século XX e, sobretudo, com o surgimento da gravação e manipulação sonora em suporte analógico, a mediação computacional potencializa novos territórios de ação musical nos quais a sonoridade torna-se uma propriedade emergente da relação entre os diversos elementos postos em jogo. (RIMOLDI; MANZOLLI, 2017, p. 7)

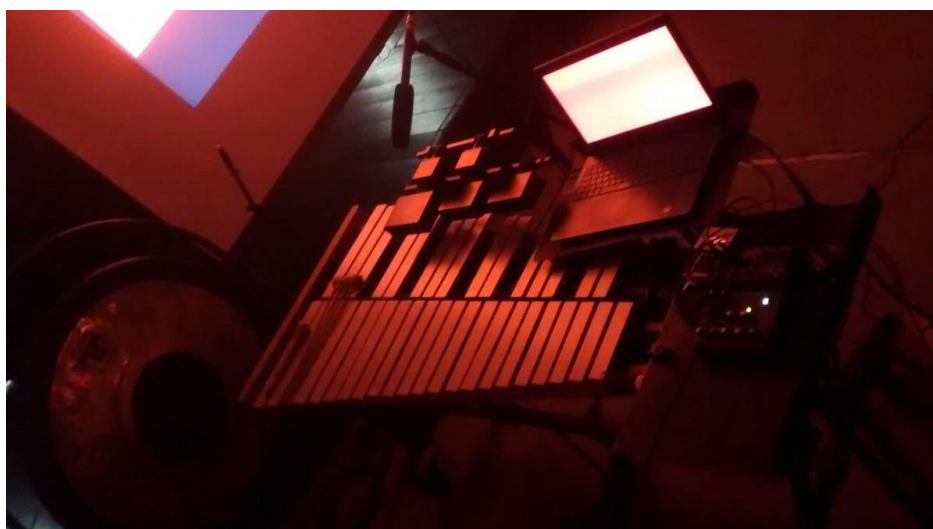
Foram precisos aproximadamente dois meses de trabalho para chegarmos a uma versão consistente para a estreia da obra. Ao todo foram duas execuções até então, todas elas trouxeram artifícios e reflexões sobre o processo expressivo disposto na peça.

Inspirados pela obra de Ikeda, onde o mesmo não torna perceptível como se operam os recursos técnicos envolvidos, em nossa performance, as imagens se apossam do espaço em que a performance é realizada e absorvem o público criando assim uma espécie de ambiente imersivo.

Na prática percussiva, o trabalho de atelier de experimentação é bastante utilizado como procedimento metodológico para a criação e exploração de novas sonoridades (CAMPOS, 2007; ROCHA, 2008; TRALDI 2009). No nosso caso dessa pesquisa, além da exploração das sonoridades nas oficinas de experimentação, foram explorados parâmetros como a expressividade dentro da interface interativa, bem como possíveis disposições de projetores.

Dentro desse universo de demandas, dividimos nossa prática em três momentos: Escolha do set de percussão, desenvolvimento expressivo do dispositivo de interação, preparação das partes (eventos que compunham as cenas) e ensaio geral.

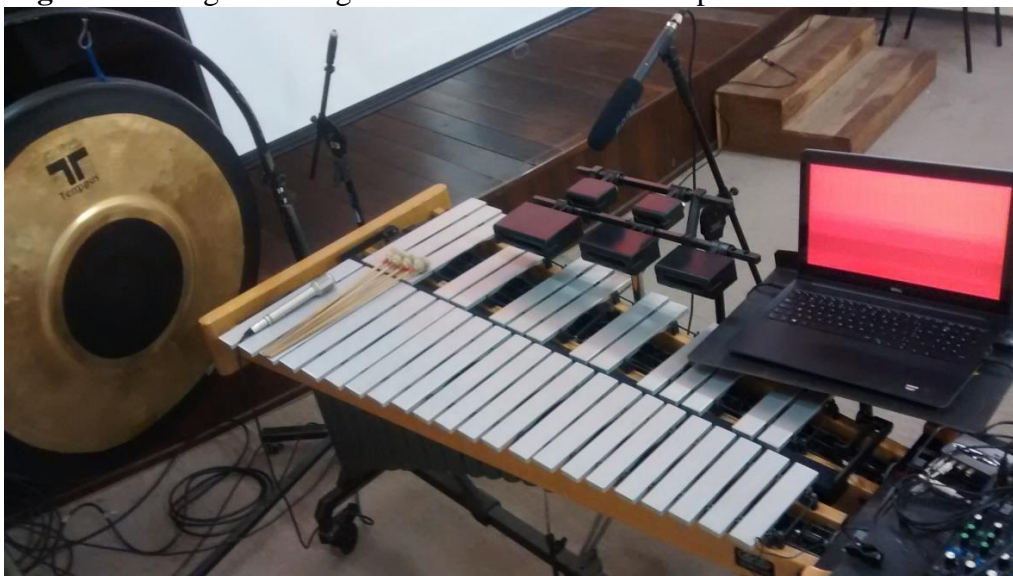
**Figura 22** - Registro fotográfico do detalhe da luz ambiente no momento da performance.



Fonte: O autor (2017).



**Figura 23** - Registro fotográfico do detalhe do set de percussão



Fonte: O autor (2017).

O critério utilizado na escolha do set priorizou os perfis sonoros estabelecidos na partitura. Podemos utilizar como exemplo a “Cena 4: Gestos curtos, poucas ressonâncias ou com longos sustains e intensidade forte” (DINIZ, 2017). Esses parâmetros visam à escolha de uma gama diversificada de sonoridade, partido dos sons pianos para os fortes, com curtas e longas durações. Decidimos trabalhar com os seguintes instrumentos acústicos: Vibrafone, Temple blocks e um Gôngo. O computador processava o sinal sonora e produzia as imagens enviadas a tela de projeção.

Para a amplificação dos instrumentos, foram utilizados três microfones, sendo: 1) um microfone de contato da marca Korg, 2) um microfone dinâmico SM-57 da marca Shure e 3) um shotgun condensador NTG-1 da marca Rode. A difusão sonora estava atrelada a três canais de uma mesa de som marca Yamaha modelo MGX – 06, onde um dos canais de saída estava vinculado a uma interface de áudio modelo UCA 202 da marca Behringer para realização do processamento sonoro pelo computador enquanto o outro canal fora utilizado para difusão na sala.



## 5.4 Relato da performance, análise e considerações

Na sequência explora-se alguns aspectos da performance, desenvolvida através de um texto discursivo sobre nossa experiência. Servindo como registro para futuras interpretações a análise dessa performance obedece uma construção narrativa e poética nas estratégias e escolhas desenvolvidas nesse trabalho.

Escolhemos a cena 4 proposta no roteiro para ilustrar essas etapas.

### **Figura 24** - Cópia de um fragmento do roteiro

*4º quadro:* retângulo vermelho pulsando, crescendo; movimento randômico direcional sincronizada a sonoridades ásperas. Faixa negra vertical em *loop* sincronizada à sonoridade grave.

*Alegoria:* máquinas dominam o astronauta;

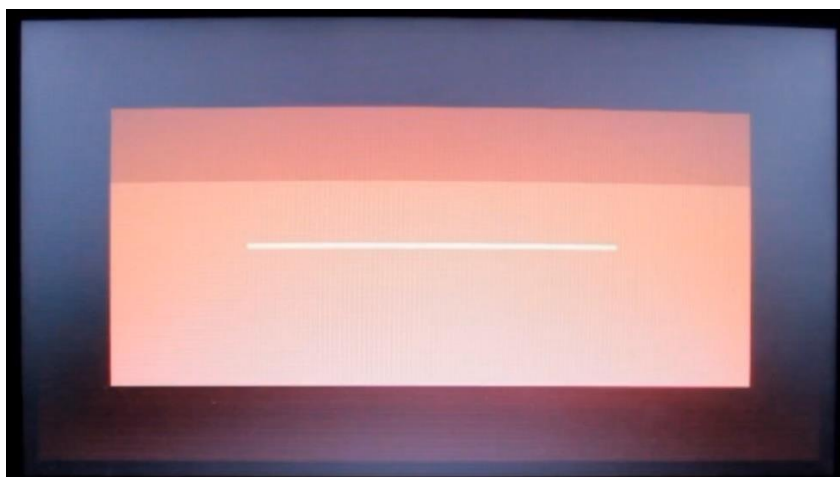
*Instrumentista:* alterar a velocidade da articulação do 3º quadro e mantê-la; aos poucos simular perda de controle da articulação;

Legenda: Detalhe do roteiro, 4º Quadro da 1ª parte.

Fonte: O autor (2017).

Nessa cena o vídeo interage com os instrumentos acústicos através da intensidade do sinal de entrada do microfone de contato. O gesto utilizado aqui foi à articulação do microfone de contato preso na boca do performer, onde o movimento da boca faz vibrar a figura retangular presente na imagem.

### **Figura 25** - Registro fotográfico de um detalhe da cena 4



Legenda: Detalhe onde o retângulo vermelho é estimulado através do microfone de contato.

Fonte: O autor (2017).

A situação proposta na alegoria da cena, “Maquinas dominam o astronauta”, foi interpretada como o resultado da cena 3, onde as máquinas começam a dominação. Nesse estágio o performer é um ser dominado, com movimentos regulares de pouca expressão. Mantendo a relação regular representada pela baixa intensidade e repetição cíclica, o performer é provocado a manter somente a tela vibrando com seu gestual. À medida que o tempo vai passando, o performer começa a entrar em confronto com a dominação, que vai culminar na cena seguinte. Intensificamos aí o gesto cênico, revelando então a estrutura sonora escondida. Com a produção do “stress” (controle dos pulsos visuais em cena) no vídeo, revela-se um ataque seco e intenso, similar ao som de um *laser* vindo da síntese sonora. Na perspectiva alegórica, esse som se torna a defesa da máquina contra a investida humana. É interessante notar que essa cena não nos oferece margem para a modulação da sonoridade, independente de quão forte seja a intensidade do ataque do performer, ela nos retornará a mesma resposta, demonstrando simbolicamente a ineficácia da “luta”.

**Figura 26** - Registro do detalhe do gesto, microfone de contato na boca do performer, da cena descrita



Legenda: *Frame* do vídeo da performance publicado no youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=av9MjVkpvo&t=9s>>.

Fonte: O autor (2017).

Cenicamente essa cena pode ser pensada em dois momentos: um é o corpo dominado, outro o corpo ciente da dominação em busca de saída, representado através de gesto, síntese e articulação do microfone de contato. No primeiro momento o corpo dominado se mostra fiel às definições dadas e seguimos o guia dado na partitura. Alteramos a articulação, proposta no

terceiro quadro. O gesto nesse caso foi intensificado com uma figura rítmica similar ao código morse<sup>35</sup> sendo tocado com a frieza de um robô. Sem deixar revelar a estrutura sonora (ataque agudo metálico, *laser*), a interação é percebida pela vibração da tela, controlada através da dinâmica baixa e regular do microfone de contato.

Mantendo o limiar entre gesto e resposta do vídeo, partimos para a transição do momento da consciência da dominação, o tempo de entrada nesse trecho é livre. Trabalhamos nas primeiras versões, com uma sequência longa de gesto regular, marcando abruptamente com gestos espasmódicos contrastando através de um ataque. Mantemos essa sequência até a troca de cena.

Sonoramente demonstramos a oscilação da regularidade inicial, através da defasagem da célula que está sendo tocada, como a de um corpo sem controle ao ponto onde a estrutura oferecida pela “máquina” começará a reagir em resposta a revolta iniciada. Nesse momento provocamos o som metálico estridente. Ao final da cena, a iniciativa humana de sublevação é vencida pelo cansaço. Percebemos a inutilidade da investida quando a estrutura sonora (som de laser) não se altera, Estamos aí presos em um simulacro.

## 5.5 Discussão, Emergência e Mediação Imagética Audiovisual

A experiência em desenvolver *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017) trouxe a nossa prática um olhar promissor sobre a inter-relação entre percussão, gestos, recursos tecnológicos inseridos no contexto da videoarte.

A medida que cada uma das etapas de experimentação eram vencidas mostraram-se três perspectivas à performance que só pudemos perceber após realizar uma avaliação dos vídeos, a partir dos resultados de suas primeiras exposições, sendo:

1 - A perspectiva do performer: sua relação com os eventos do roteiro e o vídeo que acontecem dentro de uma perspectiva cênica. O performer ali é uma espécie de avatar, da história presente no roteiro, podendo sua preparação ser enriquecida com requintes cenográficos e maior peso cênico interpretativo.

2 – A perspectiva da videoarte: O vídeo gerado é um objeto sólido que funciona perfeitamente numa exibição solitária, sem a performance ao vivo. Essa perspectiva legitima uma prática musical dentro dos limites do cinema e da produção audiovisual.

---

<sup>35</sup> Sistema binário de representação a distância de letras, algoritmos e sinais. Desenvolvido em 1835 pelo pintor e inventor Samuel Finley Breese Morse. Tem como característica a articulação entre sinais curtos, longos bem como seus intervalos.

3 – A perspectiva do público: Sendo a experiência mais imersiva. A experiência do público que dialoga com as duas primeiras como uma somatória dos processos envolvidos. Ao observar a performance ao vivo e a vídeoarte resultante, o público tem uma experiência simétrica de representatividade. O roteiro se apresenta em dois formatos: na figura do performer e a do seu “duplo” resultante, o vídeo com o som digital sintetizado. Ao olhar esses dois elementos ocupando o mesmo espaço, sendo frutos da mesma matriz geradora, o público pode transcender a videoarte e experimentar a ideia de um corpo em performance expandida, uma instalação.

Sobre o gestual cênico empregado na montagem da obra, discute-se os benefícios expressivos do trabalho gestual na conformação da ideia ficcional proposta na peça.

Diferente de projetos que se atem exclusivamente ao desenvolvimento de dispositivos, sem a necessidade de vê-lo funcionando expressivamente dentro de um determinado discurso, conseguimos perceber uma reação positiva, no acréscimo de características cênicas para percepção do público.

A partir de perguntas informais feitas após uma das exposições<sup>36</sup> questionamos alguns presentes sobre a performance e a percepção ou não da narrativa ficcional. Notou-se nos depoimentos uma vontade de ver os elementos do *sci-fi*<sup>37</sup> sendo representados de maneira mais enfática.

Ressalta-se ainda, dentro das observações averiguadas, que não foram sugeridas mudanças formais significativas, somente o uso de legendas que pudessem guiar a transição entre as cenas e a contextualização dos eventos interpretativos.

O fato de trabalharmos com elementos imagéticos extremamente abstratos e a partir deles conduzirmos nosso discurso certamente geraria essa necessidade numa parcela do público. Sobre essas alterações, não sentimos a necessidade nesse momento de nos atermos a uma possível mudança, tendo em vista o caráter experimental da obra e o interesse em ver as noções de processo criativo, gesto cênico e vídeoarte se mesclarem. Em todo caso, as relações de expressividade entre gesto, vídeo e sonoridade foram percebidas e demonstradas. Numa perspectiva laboratorial essa experiência comprovou que a relação intrínseca entre diferentes linguagens é passível de apropriação e uso criativo no universo percussivo.

Ao contrário do modelo tradicional de interação dos instrumentos acústicos, por exemplo, que prevê, em certa medida, o controle por parte do instrumentista, mesmo

<sup>36</sup> Essa exposição foi a estreia realizada no PERFORMA 17, congresso da ABRAPEM que contou com a participação de diversos teóricos em performance musical.

<sup>37</sup> Ver nota número 25.

que em diversos momentos da literatura musical está regra tenha sido contradita, o computador enquanto dispositivo criativo abre-se a um campo exploratório de autonomia compartilhada, preponderando assim maior relevância aos aspectos relacionais e contextuais do momento de interação entre agente humano e sistema computacional (DRUMMOND, 2009 apud RIMOLDI; MANZOLLI, 2017, p. 21).

Dentro da perspectiva discutida em Rimoldi e Manzolli (2017) observamos na prática como o computador enquanto artefato de criação musical, altera profundamente a percepção da performance, a partir do momento que muda com as relações de representatividade.

Apresentamos em anexo o roteiro final de *Science Fiction Sceneries* (2017) acrescentado com as imagens referentes de cada cena.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fruto de diversos ajustes, colaborações e experiências, o objetivo desse trabalho acompanhou às novas incursões científicas que a Pesquisa Artística desenvolveu nos últimos anos. Dissertando sobre a prática do performer percussionista experimentou-se soluções criativas e refletidas sobre a prática. Entendendo assim que o presente trabalho colaborou com recursos performáticos que fogem da nossa formação tradicional.

Na perspectiva do percussionista Hakon Stene (2014), a noção de técnica para o percussionista e a própria noção de “percussão” levou o *naípe* a uma situação de “pós-instrumento”. Percebendo esse conceito não só como a possibilidade de manipular todo tipo de objeto gerador mas também a uma oportunidade de revisão do que é “ser” percussionista.

Essencialmente, a reconsideração e a mistura de meios apresentadas aqui conectam-se fortemente com a qualidade híbrida que já é característica da percussão em geral. Ao escrever meu projeto, seu título provisório era “Isto Não é uma Percussão: Desenvolvendo o Papel do Músico Multidisciplinar”. Ao fim do meu vínculo institucional, porém, ficou claro para mim que embora meu ponto de partida tenha sido o do percussionista multidisciplinar, o que eu fiz tem sido um tanto periférico em relação às práticas instrumentais familiares, e por isso insatisfatório de ser definido nesses limites. Percussionistas são como nômades coletores, e desde o nascimento de nosso gênero tem acontecido uma busca duradoura por potencial musical em toda forma de material sonoro. Nesse sentido, “Isto Não é uma Percussão” não muda tanto. O que pode mudar, talvez, ao cruzar fronteiras com outras práticas, é a resposta para a questão de se ainda é relevante definir-me “percussionista” dentro de uma prática em estranha mudança, na qual quase não está envolvido o ato de bater, na qual os próprios instrumentos não são reconhecidos tradicionalmente como “de percussão”, ou se essa prática merece de fato um novo nome. Proponho chamar essas práticas de “pós-instrumentais” ou “pós-percussivas”, sugerindo algo que vem no final de uma cadeia de processos mutantes de uma prática que já é híbrida e multi-direcional: uma musicalidade que, partindo do domínio de percussionistas multi-tarefa, abandona ainda mais sua gramática fundamental, tornando suas características originais praticamente irreconhecíveis (STANE 2014, p. 12)<sup>38</sup>.

<sup>38</sup> Essentially, the re-thinking and re-mixing of media presented here connect strongly to the hybrid quality that already characterizes general percussion. When writing the project, my working title was “This is Not a Drum: Developing the Role of the Multidisciplinary Musician.” Towards the end of the fellowship period, however, it became clearer to me that, although I departed from being a multidisciplinary percussionist, what I have done has been rather peripheral with regard to familiar instrumental practices and thus unsatisfactory to define within those confines. Percussionists are like nomadic gatherers, and since the birth of our genre there has been an ongoing search for musical potential in all sorts of sonic material. In this sense, This is Not a Drum does not change much. What may change, perhaps, with the crossing of boundaries into other practices, is the answer to the question whether it is still relevant to label myself “percussionist” within a weirdly mutating practice, where striking is hardly involved, where the instruments themselves are not traditionally recognized as percussion, or whether it in fact deserves a brand new labeling. I propose calling these practices post-instrumental or post-percussive, suggesting something that comes at the end of a chain of mutational processes of an already hybrid and multi-directional practice: a musicianship that, departing from the domain of multi-tasking percussionists, further abandons its fundamental grammar, making its original characteristics practically unrecognizable (STANE, 2014, p. 12).

Essa definição representa as possibilidades que estão abertas à prática percussiva, motivando a exploração ainda maior de suas diversas formas de articulação. Outras relações sonoras como a técnica e o uso de instrumentos tradicionais foram representadas aqui somadas a estratégias cênicas e a vídeoarte.

Discutido a interlocução entre interpretação e performance musical buscou-se uma equivalência entre percussionista técnico/clássico e o percussionista experimental, tratando-os com complementaridade, potencializando e trocando soluções.

Correndo o risco de não focarmos em um tema específico (ora gesto cênico, ora pesquisa, ora vídeoarte) decidimos trabalhar a articulação entre os campos através dos caminhos que regem o processo criativo em nossa prática cotidiana. Com isso, demonstrou-se que cada etapa da produção buscou entender o processo de criação de performance, principalmente no viés experimental/contemporâneo, como sendo uma experiência contínua, envolvendo a triangulação de estratégias como suporte para os resultados alcançados.

No capítulo 1, foi visto que a pesquisa em *performance* se desenvolveu em linhas, quantitativa/estatística na primeira metade do século XX e qualitativas/cognitivas após a segunda guerra. Percebeu-se que a articulação interdisciplinar, com a psicologia, sociologia e fenomenologia trouxe novos elementos a prática musical, como a própria Pesquisa Artística.

Através da revisão epistemológica proposta por Correia (2013) e o conceito de “presença” de Gumbrecht (2010) Foi possível vislumbrar o impacto da produção de sentido em música baseada na experiência. Cano (2014) apresenta esse fato como uma mudança de postura do performer na construção de suas pesquisas e sistemas de validações.

No capítulo 2, mostramos algumas das bases que movimentam o fazer teórico e prático do performer contemporâneo. Entender as diretrizes e motivações da Pesquisa Artística, Musicologia da Performance e observar a obra a partir de um viés morfológico, coloca o performer de volta ao ceio da responsabilidade em produzir versões que contemplem uma reflexão contínua entre pesquisa e a criação.

Esse conhecimento possibilitou olhar para o repertório contemporâneo não com uma visão limitada, mas com um olhar complexo que avalia o histórico daqueles projetos composicionais, analisa gestos, textos, práticas, pensa em sonoridade e reflete sobre um novo resultado, que assim, motivará um novo ciclo de versões e reflexões.

Trabalhando a peça ?Corporel no capítulo 3, pudemos entender como a simples ação corporal consegue problematizar uma gama de questões expressivas musicais: Corpo, voz,

ação, energia, postura, olhar. Tudo se potencializa no trabalho de montagem dessa obra. Entendendo ela a partir de um olhar morfológico, implementamos a construção de um cenário cênico. Esse capítulo, além de ter contado, com o processo de produção da peça *?Corporel* desenvolveu o senso do Gesto Cênico a partir de práticas sedimentadas no universo do teatro.

O “gestus” de Berthold Brecht, a “Construção do Personagem” de Constantin Stanislavsky e o poder dos exercícios de desconstrução corporal de Jacques Lecqoc, conectou diretamente o prática do percussionista ao ator, sem intermediários e com grandes resultados práticos criativos, sendo o mais importante a consciência corporal como elemento indissociável da prática performativa.

A partir das oficinas de experimentação, orientadas pela diretora de cena Nyka Barros, conseguimos discutir uma série de questões relativas ao corpo e a presença em cena, que dificilmente conseguiríamos resolver na nossa formação tradicional. A construção do corpo em performance; Técnicas de controle de energia; Memorização; Dramaticidade; Expressão; Narrativa, formam a lista de elementos que agora compõe nossa prática. Porém dentre as várias perguntas que conseguimos respostas, uma ficou em aberta: Por que a formação do performer musical não enfatiza a consciência corporal?

Entendendo as estratégias cênicas citadas, como suporte para todo o tipo de repertório percussivo, começamos a estabelecer as bases interpretativas que motivaram o capítulo seguinte.

No Capítulo 4, o uso de mediação tecnológica num viés cênico musical foi representado pela articulação narrativa presente no roteiro (partitura) da peça *Science Fiction Sceneries* (DINIZ, 2017). Passamos a refletir e observar a prática percussiva dentro do referencial tecnológico e através do trabalho de Campos (2007) foi introduzido o Gesto Interpretativo Cênico através da interface gerada durante o processo.

O Gesto Cênico como foi explicado no “relato da performance” do capítulo 4, funcionou como um suporte na articulação narrativa expressa nas “alegorias” do roteiro de *Science Fiction Sceneries*, interagindo através dos gestos sonoros (articulação entre o microfone de contato e o movimento) e interpretativos (na interação com o comportamento do vídeo através das teclas e da tela *touch screen*).

Foi percebido que a interação entre os dois estudos de caso, ocorreu no processo de preparação e expressividade da narrativa. Pelo fato de *Science Fiction Sceneries* estar permeada de situações alegóricas e a própria origem da peça estar vinculada a emulação dos ambientes “clichês” presentes na Ficção Científica, o uso das estratégias cênicas adquiridas



em *Corporel* foram de grande importância para a composição e imersão nos eventos dispostos nas “cenas”.

Ao produzirmos um algoritmo que mediu a ideia alegórica presente em *Science Fiction Sceneries*, entramos no universo da desconstrução representativa. A partir do momento que o som emerge de interações imagéticas e nossa mediação é um ato de edição dessas imagens, percebemos um tipo de mediação imagética audiovisual. Esse “conceito”, surge como um insight que denotou toda a potencialidade e eficácia que a vivência interdisciplinar trouxe a nossa montagem.

Independente de instrumentação, a partitura ou “estratégia de invariância” (COSTA, 2016) de *Science Fiction Sceneries* serve para estimular o performer a criar. No futuro através de seu histórico de performances poderemos estabelecer novas pesquisas no que diz respeito a sua morfologia, variedade sonora e processos criativos relacionados a percussão.

Diante do que foi visto, espera-se ter criado um documento conciso sobre ferramentas interpretativas de preparo corporal e tecnológico na literatura interpretativa percussiva, desenvolvendo soluções para potencializar o corpo à prática musical.

## 6.1 Desdobramentos Futuros

Como desdobramento futuro, visamos compreender como funciona os processos de articulação expressiva entre percussão e mediação tecnológica. Conectando a Musicologia da performance na reflexão sobre produção de sentido através da “presença”, pretendemos explorar o desenvolvimento técnico de mecanismos que rompam os paradigmas expressivos presentes nos recursos tecnológicos atuais. A fenomenologia nos conectará a reflexão sobre modelos de criação narrativo/expressiva em performance e as formas contemporâneas de *transmedia*<sup>39</sup>.

A inter-relação entre suportes midiáticos distintos que se alternam e complementam gerando uma única experiência imersiva pluralizada, poderá servir de fonte para criação de obras que problematizem e gerem estratégias de articulação. Esse desdobramento não só trará boas experiências para o campo da performance mediada por recursos tecnológico, mas principalmente para o campo da composição e da performance percussiva contemporânea.

---

<sup>39</sup> Ver nota de rodapé número 24.

## REFERÊNCIAS

- AQUINO, Felipe Avellar. Práticas Interpretativas e a Pesquisa em Música: dilemas e propostas. **OPUS**, v. 9, n. 1, p. 103-112, 2003.
- BIAZON, Stênio. Improvisação livre a partir de vídeos: estratégias de realização, considerações e hipóteses. In: **XXII Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical**, Natal, 2015.
- BAERS, Michael. Inside the Box: Notes From Within the European Artistic Research Debate. **E-flux, Journal 26, 06**, v. 11, 2011.
- BECK, Sabine. Vinko Globokar und der performative Körper Ein Beitrag zur Performance-Forschung. **Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung**, v. 3, p. 19-28, 2004.
- BORÉM, Fausto; RAY, Sonia. Pesquisa em performance musical no Brasil no século XXI: problemas, tendências e alternativas. **Anais do SIMPOM**, v. 2, n. 2, 2012.
- CAGE, John. Silence. Middletown: Wesleyan University Press. 1961.
- CAMPOS, Cleber da Silveira. **Modelos de Recursividade Aplicados à Percussão com Suporte Tecnológico**. 2012 [s.n.]. Tese (Doutorado em Música) - Instituto de Artes, Unicamp, 2012.
- CANO, Rubén López; CRISTÓBAL, Úrsula San. **Investigación Artística em Música: Problemas, Métodos, Experiencias y Modelos**. Barcelona: Esmuc, 2014.
- CANO, Rubén López. Pesquisa artística, conhecimento musical e a crise da contemporaneidade. **ARJ-Art Research Journal**, v. 2, n. 1, p. 69-94, 2015.
- CARÓN, Jean Pierre. **Da Ontologia à Morfologia: reflexões sobre a identidade da obra musical**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2011.
- CARLSON, Marvin. **Performance: Uma Introdução Crítica**. Belo Horizonte, Editora UFMG; 2010.
- CHAIB, Fernando. Atitude Gestual Como Agente Cognitivo na Música Escrita para Percussão. **Anais do X Simpósio de Cognição e Artes Musicais**, 2014
- CLARKE, Eric. Processos Cognitivos na Performance Musical. **Revista CIPEM – Centro de Investigação em Psicologia da Música e Educação Musical**, ano 1, p. 61-77, 1999.
- CLARKE, Eric. **Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning**. Oxford: Oxford University Press, 2005
- COOK, Nicholas. **Music: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

COOK, Nicholas. Entre o Processo e o Produto: Música e/enquanto Performance. **Per Musi**, n. 14, p. 5-22, 2006.

CORREIA, Jorge Salgado. Investigação em Performance a Fractura Epistemológica. **El Oído Pensante**, v. 1, n. 2, 2013.

COSTA, Valério Fiel; BRITO, Luã Padrões Morfológicos em duas peças de caráter aberto da escola de Nova York. In: **XXV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música**, Vitória, Anppom, 2015.

COSTA, Valério Fiel. **Morfologia da Obra Aberta**: Esboço de uma Teoria Geral da Forma Musical. Paraná: Editora Prismas, 2016.

DOMENICI, Catarina Leite. O Intérprete (Re)Situado: Uma Reflexão sobre Construção de Sentido e Técnica na Criação de “Intervenções para Piano Expandido, Interfaces e Imagens – Centenário John Cage”. **Revista Musica Hodie**, Goiânia, v. 12, n. 2, p. 171-187, 2012.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: Forma e Indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 8ª Ed., 1991.

FURTADO, Marli Terezinha. Bertolt Brecht e o teatro épico. **Fragments: Revista de Língua e Literatura Estrangeiras**, v. 5, n. 1, 1995.

FRITH, Simon. **Performing Rites: On the value of Popular Music**. Harvard University Press; 1998.

GERLING, Cristina Caparelli; SOUZA, Jusamara. A Performance como Objeto de Investigação. In **Anais do I Seminário de Pesquisa em Performance Musical**, 2001.

GOEHR, Lydia. The imaginary museum of musical works: an essay in the philosophy of music. New York: Oxford University Press, 2007 (Revised edition).

GOSSELIN, Pierre; COGUIEC, Eric Le. **La Recherche Création – Pour Une Compréhension de la Recherche en Pratique Artistique**. Presses de l'Université du Québec, 2006.

GRANT, Natalie; Text, **Movement and Music: an annotated catalogue of (selected) percussion works 1950 – 2006**; School of Music, Victorian College of the Arts; 2006.

GREEN, Robert Everett. **The Globe and Mail: The games that Vinko Globokar's musicians play**; Disponível em: <http://license.icopyright.net/user/viewFreeUse.act?fuid=MTQ4MzE5MDQ%3D>

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença: O que o Sentido não Consegue Transmitir**. Trad. Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. PUC - Rio, 2010.

HEGARTY, Paul. **Rumour and Radiation: Sound and Video Art**. Bloomsbury Publishing USA; 2014.

HELLER, Alberto Andrés. **Ritmo, Motricidade, Expressão: O Tempo Vivo em Música**.

2003. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2003

IAZZETTA, Fernando. **Sons de Silício Corpos e Máquinas Fazendo Música**. Tese (Doutorado em comunicação e semiótica) - Pontífica Universidade Católica, São Paulo, 1996.

IAZZETTA, Fernando. **Performance na Música Experimental**; Performa 11, Encontros de Investigação em Performance, Universidade de Aveiro; 2011.

IAZZETTA, Fernando. A Música, o Corpo e as Máquinas. **OPUS, Revista Eletrônica da Anppom**, v. 4; 1997.

KOJS, Juraj. **Notating Action-Based Music**. Leonardo Music Journal, v. 21, p. 65-72, 2011.

KUEHN, Frank Michael Carlos. Interpretação – reprodução musical – teoria da performance... **Per Musi**, n.26, p.7-20, 2012.

KUMOR, F. **Interpreting the Relationship Between Movement and Music in Selected Twentieth Century Percussion Music**. 2002. 158p. Tese (Doutorado em Música) - University of Kentucky, USA, 2002.

LECOQ, Jacques; BRADBURY, David (ed.). **Theatre of Movement and Gesture**. Abingdon: Routledge, 2006. 163 p.

MAGNUSSON, Thor. Scoring with Code: Composing with Algorithmic Notation. **Organised Sound**, v. 19, n. 3, p. 268-275, 2014.

MANZOLLI, Jônatas. **Interpretação Mediada: Pontos de Referência, modelos e processos criativos**. Revista Música Hodie, v.13, n.1, p. 48-63, 2013.

MELO, Sérgio Nunes. A abordagem atorial de Lecoq: um vocabulário completo e universal para todos os idiomas performativos. **Mímus – Revista online de mímica e teatro físico**, ano 2, n. 4, p. 29-40, 2012. .

NUNZIO, Mário Augusto Ossent Del. **Fisicalidade: potências e limites da relação entre corpo e instrumento em práticas musicais atuais**. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Comunicação e Artes, USP, 2011

OLIVEIRA, Daniela Rocha. A voz e a linguagem na obra de Antonin Artaud e sua relação com obras do teatro instrumental para percussão. In: **XXVI Congresso da ANPPOM**, Belo Horizonte, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

POTY, Vanja. Conceito de Gestus e Técnica de Construção. **Revista Performatus**, ano 1, n. 6, 2013.

RIMOLDI, Gabriel; MANZOLLI, Jônatas. Da Emergência da Sonoridade às Sonoridades Emergentes: mediação tecnológica, emergentismo e criação sonora com suporte computacional. **Revista Vórtex**, Curitiba, v.5, n.1, p.1-25, 2017.

RINK, John. Análise e (ou?) performance. **Cognição e Artes Musicais**, v. 2, n. 1, p. 25-43, 2007.

RINK, John. Sobre a performance: O ponto de vista da musicologia. **Revista Música**, v. 13; n.1, p. 32-60, 2012.

ROCHA, Fernando de Oliveira. Works for percussion and computer-based live electronics: Aspects of performance with technology. **DMus Dissertation, Schulich School of Music, McGill University**, 2008.

SANTOS, Bruno Vianna dos. **Nam June Paik: da música física à arte da comunicação**. Dissertação (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

SEASHORE, Carl E. The psychology of music. **Music Educators Journal**, v. 23, n. 2, p. 20-22, 1936.. Republished by Ney York: Dover Books, 1967.

SEEGER, Charles. Prescriptive and Descriptive Music-Writing. **The Musical Quarterly**, v. 44, n. 2, p. 184-195, 1958.

SERALE, Daniel Osvaldo. **Performance no teatro instrumental: o repertório brasileiro para um percussionista**. Dissertação (Mestrado em Música) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

SHULTIS, Christopher. Cage and Chaos. **Amerikastudien/American Studies**, v. 45, n. 1, p. 91-100, 2000.

SLOBODA, John A. The communication of musical metre in piano performance. **The quarterly journal of experimental psychology**, v. 35, n. 2, p. 377-396, 1983.

WHITING SMITH, Bonnie Anne. **Narratives on narratives, from utterance to stories: finding a context for the speaking percussionist**. 2012. Tese de Doutorado. UC San Diego.

STANISLAVSKI, Constantin. **A Construção da Personagem**. Tradução: Pontes de Paula Lima, 24 ed., Rio de Janeiro: Editora José Olímpio, 2014.

STENE, Hakon; **“This is Not a Drum”**. Towards a Post-Instrumental Practice; Critical Reflection, The Norwegian Artistic Research Programme, The Norwegian Academy of Music, 2010–2014.

TRALDI, César Adriano. **Interpretação Mediada e Interfaces Tecnológicas para percussão**. 2007. Dissertação (Mestrado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

TRALDI, Cesar; CAMPOS, Cleber; MANZOLLI, Jônatas. Os Gestos Incidentais e Cênicos na Interação entre Percussão e Recursos Visuais. In: **Anais eletrônicos. XVII Congresso da ANPPOM**. 2007.

ZORZETTO, Paulo. **Percussão e voz na Música-Teatro em três obras solo: proposta de**

**um Modelo Vocal para Percussionistas.** 2016. Dissertação (Mestrado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Julio Mesquita Filho”, São Paulo, 2016.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura.** São Paulo: Cosacnaify, 2014.

## APÊNDICE - Partitura Science Fiction Sceneries com fragmentos das cenas.

### Science Fiction Sceneries

*roteiro para performance audiovisual*

|2017|

*rafa diniz*

**Science Fiction Sceneries** é uma peça inspirada, como o próprio título indica, em cenários e temas de ficção científica. É uma composição audiovisual onde os sons e imagens abstratas estão em sincronia. A forma da peça se delineia a partir de 11 projeções, onde cada uma delas tem sua própria forma, cores, alturas, timbres, ritmo etc. Os 11 quadros estão divididos em 3 seções. A ideia é que, a partir das projeções - feitas em ambiente de programação *Processing* e *SuperCollider* - se produza dois produtos:

1. Peça audiovisual fixa, a partir das imagens captadas por uma câmera filmadora e editadas em ambientes sequenciadores de vídeos;
2. Apresentação ao vivo cuja parte audiovisual serviria de base para uma performance solo onde o interprete tocaria seu respectivo instrumento.

#### Seções e quadros

**Primeira seção:** chegada em *Nihil*, o planeta nada

*1º quadro:* Contínuo, lento; figura circular simula o planeta *Solaris* se aproximando lentamente. Sons contínuos em amplitude crescente.



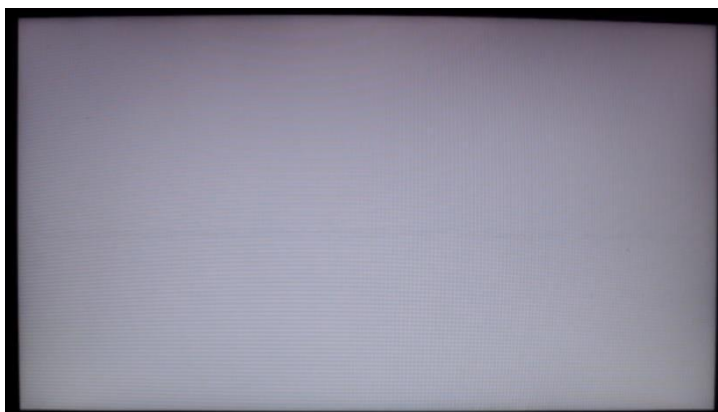
*Alegoria:* chegada em *Nihil*

*Instrumentista:* pouco movimento, sons contínuos (graves ou médios), manter um único timbre (instrumento);

**Segunda seção:** dentro da estação no planeta

Teletransmissor

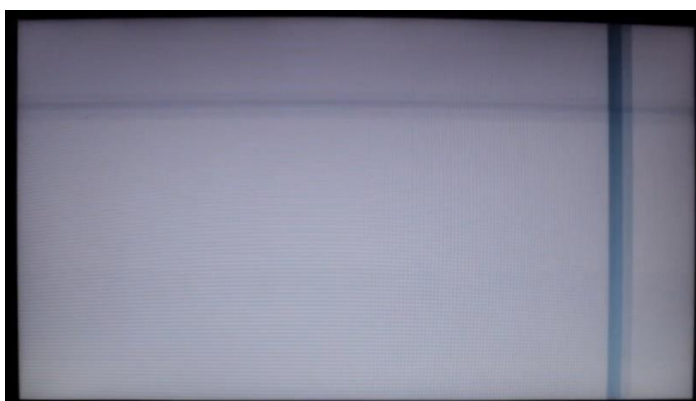
*2º quadro:* tela em branco; ruído ao fundo; pequena faixa vertical sincronizada a tom puro no agudo.



*Alegoria:* astronauta tentando sintonizar o teletransmissor;  
*Instrumentista:* movimentos caóticos, articulações curtas, com pouca ressonância; escolher um timbre só (pensar melhor registro);

---

*3º quadro:* fundo branco; oscilações randômicas em faixas largas cinzas na vertical; faixas horizontal verde e vertical preta em destaques; *loop* com controle de ritmo no mouse; o movimento do mouse controla a velocidade das faixas, no seu eixo X e Y correspondente, com a sonoridade em sincronia;

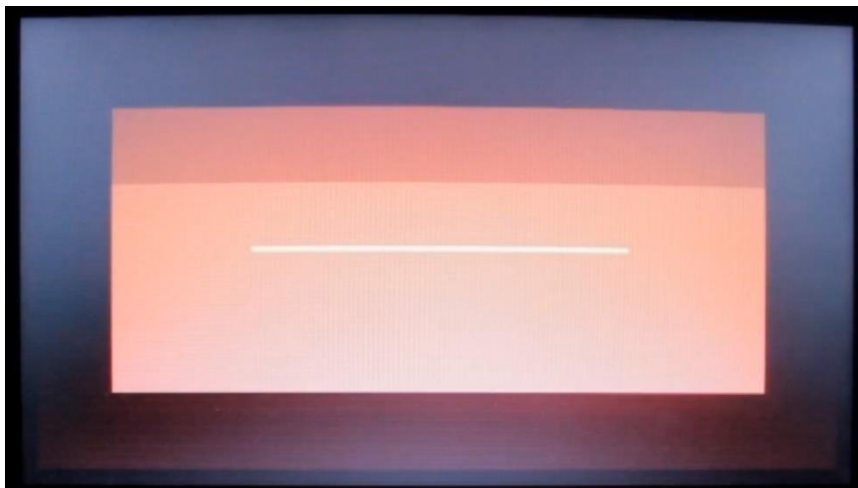


*Alegoria:* máquinas começam a dominar o astronauta;  
*Instrumentista:* alterar a velocidade da articulação do 3º quadro e mantê-la;

---



*4º quadro:* retângulo vermelho pulsando, crescendo; movimento randômico direcional sincronizada a sonoridades ásperas. Faixa negra vertical em *loop* sincronizada à sonoridade grave.



*Alegoria:* máquinas dominam o astronauta;

*Instrumentista:* alterar a velocidade da articulação do 3º quadro e mantê-la;

*5º quadro:* retângulos em camadas de vermelho; movimento do mouse controla no eixo X: a largura e o brilho das faixas retangulares em sincronia à abertura da banda do espectro sonoro; no eixo Y: a posição das faixas em sincronia com a espacialização sonora;

*Alegoria:* máquinas absorvem a alma humana; *Instrumentista:* astronauta débil; movimentos fracos e repetitivos em um único instrumento de livre escolha;

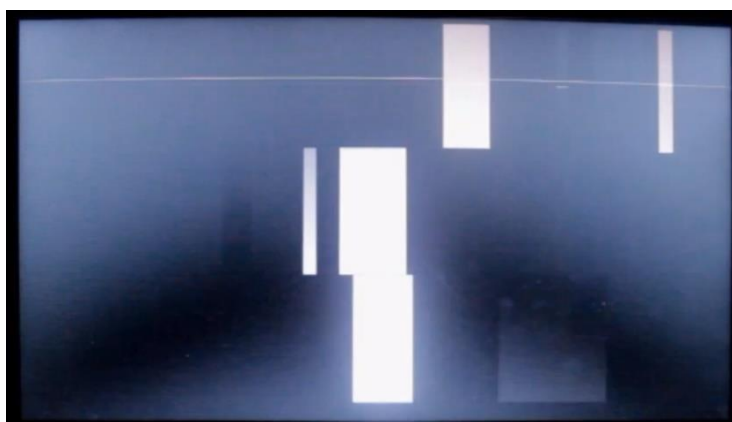
## **Segnda parte:**

*6º quadro:* pequenos retângulos pratas em fundo negro divididos em três faixas verticais Y se movimentando no eixo horizontal X. Cada faixa (eixo Y) está em sincronia a uma altura relativa a posição delas; enquanto o movimento em X está em sincronia com a espacialização sonora.



Alegoria: vírus; as máquinas se contaminam com o espírito humano;  
Instrumentista: homem como prótese da máquina; movimentos caóticos em um instrumento ou corpo sonoro possível de obter articulação a partir do atrito; de preferência com ressonância no grave;

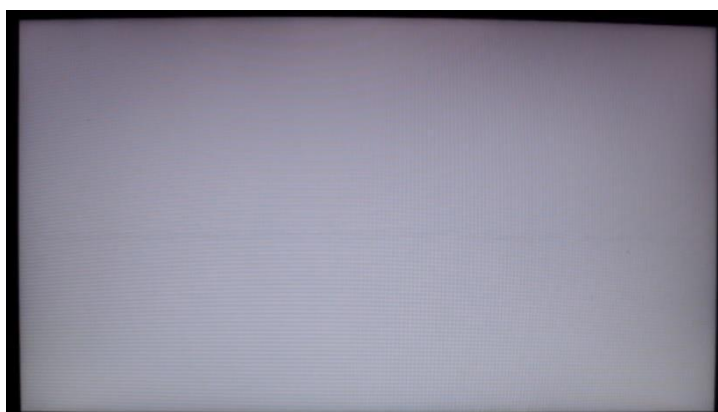
7º quadro: Imagens predominantemente nas cores cinza, branco e preto; movimentos randômicos em alta velocidade sincronizadas à sonoridades em variados registros;



Alegoria: continuação do 6º quadro; Instrumentista: continuação do 6º quadro;

Transição

8º quadro: volta ao 2º quadro: tela em branco; ruído ao fundo; pequena faixa vertical sincronizada ao tom puro no agudo;



Alegoria: volta ao tema: O Nada; Instrumentista: fazer pose de meditação e permanecer parado;

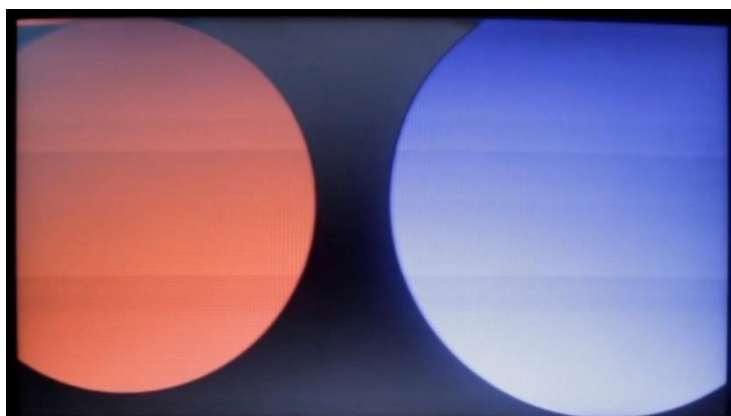
### Terceira seção:

9º quadro: faixas coloridas surgem no dos extremos do eixo vertical Y e se projetam para o horizonte;



Alegoria: as almas humanas se transformam em formas digitais, como uma força que alimenta Nihil; Instrumentista: permanecer em pose de meditação;

10º quadro: o quadro possui duas figuras que simulam as luas (vermelha e azul) de *Nihil*. Cada uma das figuras está em sincronia com uma sonoridade, cada uma com sua própria altura, timbre e espacialização. O controle da espacialização e amplitude sonora é manual (mouse do computador), em sincronia com o movimento horizontal das luas; interessante variar entre movimentos de velocidades lenta e média.

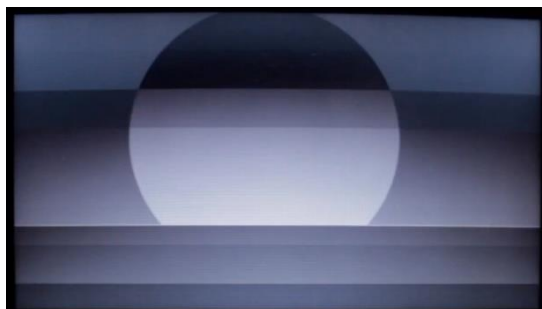


Alegoria: sonho; confronto de personalidade (bipolaridade);

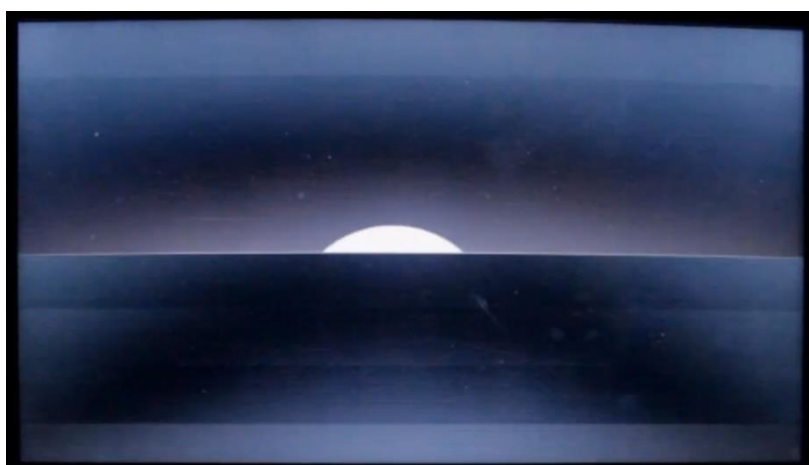
Instrumentista: alternar entre movimentos, articulações com bastante ressonância, escolher dois timbres contrastantes (regiões diferentes);

*11º quadro:* figura circular, semelhante ao primeiro quadro, porém em movimento contrário, surgindo grande na tela e diminuindo por trás de uma fissura

*Alegoria:* o quadro remete a saída de *Nihil*, assim como assemelha-se a um eclipse



F



*Instrumentista:* deita no chão até o final da peça.

Fim.